MUTANT
VÄRLDEN

SPELLEDARENS UPPGIFT

Vad är en spelledare?

Spelledaren (förkortas hädanefter SL) är den person som håller i spelets trådar och ser till att saker och ting händer och att världen fungerar. SL arbetar inte *mot* spelarnas rollpersoner, snarare samarbetar SL *med* spelarna *mot* äventyret. Skall rollpersonerna klara av uppgiften? Kommer de lyckas forcera alla hinder och slutligen uppnå sitt eftersträvade mål? SL ger dem möjligheten att lyckas – och att misslyckas.

SL är spelarnas rollpersoners ögon, öron, känselorgan och luktsinne. Dessa sinnesintryck beskrivs för spelarna av SL. Även ett sjätte sinne kan beskrivas i form av speciella känslor. Det är viktigt att SL tänker sig för vad han förmedlar till spelarna; *spelarna* ska helst inte veta mer än vad deras *rollpersoner* vet; gör de det får de rollspela som om de inte visste något. Annars blir inte spelet spännande. Det är också därför som bara SL får läsa äventyrsmodulerna, annars är det inte längre något rollspel, utan bara ett spel. Det är inte spännande att se en film soim man vet slutet på.

Allt som händer i en rollpersons liv behöver inte beskrivas; detta är både omöjligt och onödigt. Till exempel är det ganska ointressant att veta vad rollpersonerna åt till frukost, hur många trappsteg de gått uppför eller vilka böcker de läst under sina gångna liv. Man behöver bara konstatera *att* de har ätit frukost, gått uppför trappan eller att de läst mycket böcker under sin uppväxt, o. s. v.

1.1. ATT LEDA SPELET

Det är SL som leder äventyrets händelser, kontrollerar regler och ser till att allt kring rollpersonerna fungerar. Kort sagt: SL är världen och regeldomare.

SL är någon som bestämt sig för att låta sina vänner uppleva ett äventyr. Med hjälp av sin fantasi väver SL en historia, med viss hjälp av reglerna och kanske en äventyrsmodul. Spelarna spelar rollpersoner i denna historia och SL spelar alla SLP (spelledarpersoner) som rollpersonerna möter. Det är spelarnas rollpersoner som är berättelsens hjältar. Det är de som hittar de kluriga lösningarna på de mest omöjliga problem, det är vanligen de som bestämmer handlingen, tar initiativet och skjuter ihjäl eller lurar dussintals Metropoliser, etc.

Historien kallas för ett äventyr (ett exempel på ett äventyr finns med i detta häfte). Ett äventyr kan köpas, konstrueras i förväg eller improviseras under spelets gång, vilket en erfaren SL lätt klarar av om han har skissat huvuddragen innan. Ett äventyr har flera standardingredienser; en intressant intrig där rollpersonerna måste ha ett mål, hinder i deras väg, SLP de träffar, och en spänningsmättad upplösning.

SL måste göra äventyrets svårighetsgrad flexibel. Han måste också veta när det är dags att placera in flera svåra möten för att det går

lättare för rollpersonerna än han hade räknat med, eller när SL måste plocka bort hinder för att rollpersonerna överhuvudtaget ska ha en chans att klara sig. Tänk emellertid på att SL inte ska vara för snäll om spelarna verkligen klantar sig eller gör något mycket dumt, för då förtjänar de svårigheterna som de själva har försatt sig i. *"Som man bäddar får man ligga."* Om spelarna kläcker en bra idé och har en väl fungerande plan som leder dem förbi några av äventyrets hinder och förenklar äventyret, bör SL naturligtvis låta dem klara av det. Om SL förkastar sina spelares sämre planer genom att alltid låta dem misslyckas kommer de snart tröttna på att hitta på intressanta lösningar i kampanjen. Men det finns inget som hindrar att man låter dem *nästan* lyckas. Detta kräver viss skicklighet, erfarenhet av spelsystemet och en stor portion av fantasi och *improvisation.*

SL kan gärna använda sig av bilder eller liknelser ur böcker, filmer, serier m. m., för att få något att knyta an till. Till exempel kan något som beskrivs som en trång gata i en stad målas upp:

"Ni går på en trång gata, omgiven av höga hus. Det regnar kallt, surt regn. Oväsendet är öronbedövande och det är smutsigt. Ni ser några utslagna leta efter mat bland soporna i en mörk gränd. Högt över era huvuden förkunnar reklamskyltar hur bra ni har det. Det är en typisk gata i *Blade Runner,* ni vet..."

1.1.1. ATT TOLKA REGLER

SL är spelets domare. Det är han som avgör vilka regler som ska användas. Spelarna får gärna framföra synpunkter under spelets gång, men de ska komma ihåg att det är SL som bestämmer. SL är skyldig att vara konsekvent. Om han har bestämt sig för en regel ska han använda den. Om SL beslutar att inte använda en regel som han tidigare använt sig av, ska han meddela spelarna detta och motivera varför, och det ska han naturligtvis inte göra just när en av spelarna tänker använda sig av just den regeln. Därför kan SL, i början av ett spelmöte eller kampanj, meddela vilka regler han tänker avskaffa eller införa i spelet.

1.1.2. ATT SKAPA SPELANDA

I Mutant råder en alldeles speciell stämning som kallas för *Dark Future.* Det är angeläget att SL håller sig till spelets stil om han vill uppnå Mutantstämningen, men det kanske går att ha roligt ändå...?

1.1.3. ATT SKILDRA MILJÖER

När SL beskriver en miljö skall han vara noggrann och använda målande uttryck, men ändå akta sig för att säga *för* mycket. Då blir det både roligare och mer levande, samtidigt som det förebygger missförstånd. Ett exempel:

I stället för att bara säga: *"Framför er ligger en mörk gränd. Det är tyst."* så kan han måla upp scenariot lite mer: *"Framför er ligger en smutsig, illaluktande gränd. Det står ett par soptunnor till höger om er, så ni antar att stanken kommer därifrån. Ur några fönster en fem-tio meter upp längs väggarna lyser det fortfarande, men själva gränden är nästan kolsvart."*

Vissa komplikationer kan uppstå när SL förmedlar sina budskap. Ett exempel:

SL: Ni kommer in i ett rum. På golvet finns en ring.

Spelare: Jag sätter på mig ringen.

SL: Det går inte.

Spelare: Vadå går inte?

SL: Du kan inte plocka upp den.

Spelare: Varför inte det då?

SL: Det är ju en målad cirkel på golvet.

Sådana här saker bör undvikas.

1.1.4. ATT IMPROVISERA

För att få spelet att fungera måste SL snabbt kunna konstruera egna regler om det uppstår situationer som inte omnämns i regelboken. SL får ibland fantisera ihop händelser och hinder som äventyret inte beskriver, därför att rollpersonerna gjorde något som inte står med i äventyret. I ett rollspel finns det inget som heter *"Så där kan du inte göra! Det står inte i reglerna eller i äventyret!"* Om en spelare sagt vad hans rollperson ska göra, då gör rollpersonen det. Finns det inte någon regel för det får SL konstruera en, utgående från grundreglerna. Vill rollpersonen söka upp en person som inte beskrivs någonstans får SL hitta på personen. Tar sig rollpersonerna till en stad som inte beskrivs, ja, då får SL konstruera staden, *i sin fantasi!*

Spelets möjligheter begränsas endast av er fantasi.

1.1.5. ATT SPELA SLP

En viktig del av världen är dess befolkning. SL kontrollerar all befolkning utom rollpersonerna. Det är viktigt att SL ger liv åt sina personer, åtminstone åt äventyrets nyckelfigurer. Det ger atmosfär åt spelet och uppmuntrar spelar-

na till att rollspela sina rollpersoner. När SL spelar sina SLP kan det likna teater. SL pratar och agerar som SLPn skulle gjort om den hade varit verklig. SL låter SLPn bete sig som om den vore en verklig, levande varelse. En SLP har också tankar, känslor och mål; precis som en rollperson. Om SL förvränger sin röst och gör gester och rörelser förstärks känslan för spelarna av att de talar till en annan personlighet.

1.1.6. TIPS TILL SL

- SL har alltid rätt.
- Skulle SL av någon händelse ha fel, se ovanstående regel.
- Spelarna bör inte ha tillgång till regelboken under spelets gång.
- Har spelarna hemligheter för varandra kan de diskuteras i enrum med SL eller genom lappskickning. På lappen bör det anges vem som är avsändaren.
- Du varken kan eller behöver lära dig alla regler på en gång.
- Förklara reglerna du använder för spelarna, men undvik regeldiskussioner.
- Konstruera egna regler där grundreglerna inte räcker till.
- Var ärlig och eftersträva opartiskhet. Använd reglerna som ett spelhjälpmedel för äventyret och aldrig för att straffa någon. Aldrig.
- Spela SLP efter vad de vet, och inte efter vad du vet.
- Förbered äventyret. Läs igenom det noga, se till att alla frågetecken rätas ut och att du har en uppfattning om de flesta situationerna som kan uppstå. Ett väl förberett spelmöte blir nästan automatiskt ett bra spelmöte.
- Använd alltid dina egna ord när du beskriver något. Om du läser upp en beskrivning direkt från en äventyrsmodul blir spelet ofta stelt och trist. Försök att tala fritt, utan att läsa innantill. Då kan spelarna aldrig avgöra om du improviserar eller om det verkligen är något som står i modulen.
- Eftersträva spelbalans. Låt svårigheterna och spelarnas skicklighet väga jämt.
- Gör varje ögonblick till en upplevelse! Om det inte är meningen att spelarna ska sitta och fundera på ett klurigt problem i stillhet, kan SL hela tiden bombardera spelarna med målande beskrivningar och händelser. Om spelarna i en actionladdad situation inte alls har lust att lyssna till dina utförliga beskrivningar, så låt dem slippa. Action är action och ska inte hackas sönder av långa beskrivningar. Emellertid hinner rollpersonerna inte se lika mycket i en actionladdad sekvens som de skulle ha gjort om de hade tid på sig att undersöka en plats. I full fart är det lätt att missa detaljer. Dock bör SL säga till om nya personer dyker upp, vilka synliga öppningar som finns, ungefär vilka möbler som finns, om rummet saknar golv eller om det plötsligt blir kraftiga ljusförändringar, etc. Det är sådant man brukar lägga märke till.
- När en rollperson sover, är medvetslös eller död kan SL skicka ut den rollpersonens spelare från spelrummet om han vill, för att undvika att han säger saker eller får veta sådant som rollpersonen inte gör. Samma sak kan spelledaren göra om rollpersonerna delar upp sig i grupper; då kan SL spela en grupp i taget. På det sättet får inte spelarna veta sådant som rollpersonerna inte vet.
- Slå tärningarna dolt. SL bör slå tärningsslagen för åtskilliga av rollpersonernas färdigheter; t. ex. Iakttagelse, Gömma Sig, Övertyga, m. m. Spelarna vet inte om de lyckas med dessa förrän ett resultat uppstår. Om SL slår öppna tärningsslag kommer spelarna att veta om de eller andra lyckas eller misslyckas med sina färdighetsslag. SL kan också slå tärningar när det heller inte behövs, till exempel om en rollperson genomsöker ett rum där det inte finns något (det vet givetvis bara SL). Om SL gör en Iakttagelsekontroll trots att det inte finns något i rummet, vet inte spelaren om hans rollperson har missat något eller inte. Om spelarna går genom en mörk korridor och förväntar sig ett bakhåll, kan SL jonglera lite med tärningarna och låtsas kontrollera ett par tabeller. Det kan få spelarna att tro att något håller på att hända. Det är allt för vanligt i rollspel att spelarna låter sina rollpersoner promenera omkring som vilka fredliga söndagsflanörer som helst. När SL plötsligt slår ett par dolda tärningsslag låter spelarna sina rollpersoner beväpna sig med kulsprutor, granatkastare, pulslasergevär, m. m., och osäkrar allt sammans i en symfoni av *klick*, *rassel* och *klick*. Sådana nervösa ovanor måste SL vänja sina spelare av med. En annan orsak till att slå dolda tärningsslag är att SL kan ändra resultatet om det inte passar in i hans tänkta handling. SL ska dock ha goda skäl för att manipulera tärningarna på det sättet.
- I vissa situationer kan du undvika en INT-

kontroll eller ett Övertyga-slag genom att låta spelarna själva lösa problemet/tala sig ur situationen. Spelarnas eget skarpsinne och egen snabbtänkthet ersätter då deras rollpersoners. Om du märker brister i spelarnas skarpsinne/snabbtänkthet så kan du slå ett färdighetsslag i alla fall. Rollpersonerna är ju faktiskt bättre än sina spelare i många avseenden, vilket skall kunna avspeglas i rollspelet, liksom motsatsen.

- Beskriv actionhändelser snabbt och med inlevelse! Om rollpersonerna till exempel är jagade av ett gäng Metropoliser som skjuter efter dem behöver SL inte räkna ut modifikationer och slå en tärning för varje skott som Metropoliserna skjuter. Det skulle ta alldeles för lång tid och förstöra en del av stämningen. SL kan i stället beskriva hur kulsprutorna smattrar bakom rollpersonerna, hur kulorna viner och gnistorna yr när kulorna träffar korridorens metallväggar. Krutröken som slingrar sig runt rollpersonerna döljer döden som ständigt följer dem i hasorna. SL kan slå några dolda tärningar så att de tror att SL verkligen slog om Metropoliserna träffade eller inte, eller om han verkligen vill att situationen skall vara farlig, yxa till en chans för att Metropoliserna träffar, säg 1 på 10 eller så.
- Tillåt att spelarna ritar kartor. I krångliga situationer kan SL hjälpa till med att rita upp en svårbegriplig geometrisk figur, eller några hus placering. Normalt bör inte SL rita kartor åt spelarna. Om spelarna ritar sina egna kartor simulerar man också att kartor inte blir exakta, precis som i verkligheten. Kartritning är intressant när rollpersonerna befinner sig i ett hus, eller i en labyrint av till exempel kloakgångar. Med kartans hjälp kan de eventuellt hitta ut igen. Det kan också vara intressant med enkla utomhuskartor över städer och landskap.

1.2. TID & RÖRELSE

1.2.1. STOR TIDSSKALA

Stor tidsskala används när rollpersonerna inte företar sig några speciella aktiviter som är särskilt intressanta. Det handlar ofta om resor eller längre uppvilningsperioder. Under denna tid behöver SL bara beskriva händelser i stora drag. Om de reser kan SL till exempel beskriva hur landet eller staden ser ut i stora drag, vilka städer eller byar rollpersonerna passerar, etc. Man bör räkna med att något kan hända, och då använder man sig av detaljerad tidsskala, eller kanske till och med SR. Om det händer något beror på om spelarna vill försätta sig i en sådan situation, eller på att SL försätter spelarna i en sådan genom till exempel slumpmässiga möten.

1.2.2. FÖRFLYTTNING

Att förflytta sig längre sträckor genom landskapet under stor tidsskala är ganska vanligt. En rollperson som går till fots kommer ungefär 20 km om dagen. Med fordon påverkas förflyttningen betydligt. Hur långt man kommer med ett fordon anges i utrustningslistan där fordonen beskrivs närmare.

En mängd faktorer kan påverka förflyttningen, såväl för den som reser med fordon som för den som går till fots. SL får med hjälp av sunt förnuft modifiera förflyttningen. Här är några förslag på hur SL kan påverka den:

- **Använda färdigheter:** Förflyttning med skidor, skridskor, ritt, etc. kräver ett framgångsrikt slag med färdigheten Rörliga Manövrer. Förflyttning med markfordon och flygfordon kräver framgångsrika slag med respektive färdighet. Endast den som kör behöver slå. Fummel medför en mindre olycka och den tillryggalagda sträckan halveras. Misslyckande innebär att rollpersonen kommer 10% kortare. Ett lyckat slag innebär att förflyttningen blir som SL angivit, och ett perfekt slag innebär en ökning med 10%.
- **Väder:** Dåligt väder (regn, hård blåst, kyla, hetta och snö) minskar resvägen med 25%. Uselt väder (t. ex. slagregn, snöstorm, gyttja, ökenhetta eller djupt snötäcke) minskar den med 50%. Rätt utrustning upphäver vissa vädereffekter. T. ex. så är snö inget hinder för den som åker skidor, etc. Som vanligt får SL råda med hjälp av sunt förnuft.
- **Överlägsen SMI & FYS:** Rollpersoner som rör sig till fots kan komma längre om de har en FYS och/eller SMI som är exceptionellt hög. Motsvarande bör då gälla för dem som har låga värden i de egenskaperna. En dagsmarsch bör dock inte modifieras mer än ± 5 km.

1.2.3. DETALJERAD TIDSSKALA

Ibland uppstår det situationer när det blir dags att i detalj veta vad som händer, timme för timme, minut för minut, SR för SR... Då kan det också bli aktuellt att veta hur långt en

person kan förflytta sig på en minut.

Gång 100 m
Smyga 50 m
Jogga 200 m
Springa 300 m
Krypa 20 m

När man använder sig av detaljerad tidskala finns det skäl att misstänka att något kommer att hända. Det kan till exempel vara när rollpersonerna smyger förbi en säkerhetsspärr och tar sig in i en hemlig fabrik för att kartlägga dess produktionverksamhet. SL slår hela tiden tärningar för att se om någon upptäcker rollpersonerna, och när det sker övergår tidsskalan till de actionladdade SR.

1.3. ÄVENTYR

Man kan säga att ett äventyr är som en film — eller en bok — där det finns huvudpersoner (rollpersonerna), statister (SLP), intrig, en höjdpunkt och diverse mindre händelser som håller det levande. Till skillnad från en bok eller en film finns det obegränsade möjligheter i ett äventyr; obegränsade valmöjligheter. Ett äventyr beskriver de platser, personer och intriger som skulle kunna finnas i en bok eller i en film. Där beskrivs en del om vad som händer *OM* rollpersonerna gör på ett visst sätt. "*Om* rollpersonerna går *dit* och gör *det* så händer *det här*".

Det är bara SL som ska läsa en äventyrsmodul, och helst kunna den så bra som möjligt. Om spelarna läser den så vet de hur deras rollpersoner bör bära sig åt i de olika situationerna de ställs inför, och då blir det ett föga spännande rollspel.

Självfallet kan inte äventyret beskriva alla tänkbara situationer som kan uppstå, utan SL får använda sunt förnuft och tänka: Hur skulle det gå om det här hände i verkligheten, i förhållande till miljön och de intriger som beskrivs i äventyret? Det är här SL måste använda sin improvisationsförmåga.

Improvisation är ett samspel av erfarenhet, logik och fantasi.

Det finns färdiga äventyr att köpa i din rollspelsbutik, men du kan också konstruera dina egna, vilket beskrivs närmare nedan. De färdiga äventyren är bra att börja med för oerfarna SL. SL behöver inte följa äventyret precis som det står skrivet, utan kan använda det som inspirationskälla och ha det som en mall för egna äventyr för att se vad som kan finnas med och hur det ska formuleras.

1.4. SPELMÖTET

Det är under spelmötet som ett äventyr spelas, eller i alla fall delar av det.

Roligast är om man är mellan tre till tio personer när man spelar. Lagom är fem-sex personer, fler blir lätt ohanterligt för SL, särskilt om SL är oerfaren och spelarna är odisciplinerade — kaos uppstår. Spelarna behöver inte kunna reglerna, däremot måste du som SL kunna reglerna så pass att det går att leda spelet. Det är du som är värden och som ska se till att partyt ska fungera... och det är förberedelserna som avgör om det blir lyckat.

1.4.1. FÖRBEREDELSER

- Läs äventyret. SL måste läsa igenom äventyret noggrant åtminstone en gång och bör skumma igenom det före spelmötet. SL måste ha en klar uppfattning om de viktigaste händelserna i äventyret, och kan gärna skriva anteckningar för att undvika pinsamma situationer, som att glömma bort vissa viktiga händelser. SL behöver inte lära sig något utantill. Detaljer kan slås upp eller improviseras.
- Rekvisita. Om SL använder sig av bilder, tennfigurer, eller andra spelhjälpmedel i form av gamla dokument rollpersonerna ska hitta, etc., måste dessa hjälpmedel vara tillgängliga så att SL slipper leta efter dem under spelets gång.
- Se till att det finns tärningar och att alla har pennor och anteckningspapper. Det är bra om spelarna har en uppsättning tärningar själva. Det finns med största sannolikhet tärningar i din rollspelsbutik.
- Skaffa rollformulär som spelarna kan skriva upp sina rollfigurer på.
- Bjud in några vänner!
- Planera eventuella matpauser i god tid innan spelet börjar. Kortare pauser kan givetvis göras under spelets gång. SL kan utnyttja en paus till sin fördel: "***SPRING IVÄG TILL KIOSKEN NI!*** *(Jag ska sitta här och läsa igenom Sinkadus beskrivning av det nya superhäftiga gendesignade monstret, som jag snart ska skicka mot er...)*"

1.4.2. SKAPA ROLLPERSONERNA

När spelarna kommit kan rollpersonerna skapas. Bli inte förvånad om ni inte hinner sätta gång att spela inom de närmaste timmarna. Det tar viss tid att konstruera rollper-

sonerna. Förslagsvis kan rollpersonerna göras en tid innan ett äventyr påbörjas. Ännu bättre är om spelarna har läst reglerna om hur en man gör en rollperson, för då slipper SL svara på en kopiös mängd regelfrågor. I alla fall bör spelarna ha läst igenom kapitlet *Vad är ett rollspel?* för att få ett hum om vad spelet går ut på. SL ska övervaka konstruktionen av rollpersonerna för att undvika fusk. Fusk är annars något som man absolut inte ska tolerera i ett rollspel. Eftersom själva idén med ett rollspel inte är att 'vinna' i traditionell mening, utan att möta utmaningar och ha roligt, är den person som ägnar sig åt fusk så uppenbart olämpad till att spela rollspel att han inte ska inbjudas att spela någon mer gång.

1.4.3. PRESENTERA ROLLPERSONERNA

När rollpersonerna är färdiga bör spelarna presentera sina rollpersoner för varandra om de inte slog fram dem tillsammans (under förutsättning att rollpersonerna ska känna varandra innan de försätter sig i äventyrets klor). Presentationen kan göras till en rolig och intressant episod. Spelarna ska *inte* rabbla massor av speltermer i form av siffror och förkortningar. I stället kan presentationen göras till en dialog.

Så här kan en spelare presentera en person: *"Darry var namnet, grabbar och flickor. Jag och min polare AK 4 brukar spotta på de äckliga loonies vi stöter på. Jag är skicklig på att hantera de flesta vapen, och jag är också tekniskt begåvad. Det kan behövas tekniska kunskaper när man måste reparera sin bil efter att man kört på nå'n flick. Folk tycker att jag ser grotesk ut, men det vågar de inte säga eftersom de bara når upp till midjan på mig..."* etc.

1.4.4. SÄTT IGÅNG: ACTION!

Nu är det bara att sätta igång äventyret. Det viktiga är att aldrig köra fast i detaljträsket, i det speltekniska med regler och sådant. Detta ska vara action, inget regelmöte! Det är bara att improvisera reglerna efter sunt förnuft. Om spelarna kör fast vid långsamheter och obegripliga etapper i äventyret är det bara att lägga till händelser som lättar upp stämningen, på samma sätt som man gör med slumpmässiga möten. Här är exempel på hur SL kan skapa action:

- Om rollpersonerna är någonstans där de inte borde vara kan SL lägga in en pluton Metropoliser, InterPoliser, SVOTar, eller vad SL nu har till hands för att jaga bort rollpersonerna.
- Tidspress är en effektiv faktor som skapar action och som finns i de flesta äventyr. Tidspressen kan grunda sig på en bomb som kommer att detonera och rollpersonerna måste hitta innan den spränger fabriken i bitar, men de hindras av en massa säkerhetsvakter som vägrar att tro på dem. De måste flytta en bas i Skymningslandet innan en patrull upptäcker den. Rollpersonerna måste hinna före någon annan till en plats eller har en konkurrerande grupp av kraftfulla SLP som försöker klara av rollpersonernas uppgift eller som jagar dem. Att påpeka att det är ont om tid skapar stress.
- Förse spelarna med ny information om de har kört fast och inte vet vad de ska ta sig till. Ytterligare information kan SL lägga in för att rollpersonerna ska få fler valmöjligheter. Dock måste SL vara beredd att ha något material förberett för spelarna, oavsett vad de väljer. Detta kan SL improvisera.
- Utnyttja det oväntade. Tillför händelser som spelarna inte har väntat sig. Låt dem se stora stygga busar råna den sexiga barflickan de brukar köpa öl av på söndagarna, låt deras bil få motorstopp eller se till att de hamnar i en seriekrock där de av någon jallis anklagas för att vara vårdlösa bilister. Vad som helst kan användas. Riktiga nödsituationer kan brukas i form av eldsvådor, explosioner och varför inte... katastrofer! Jordbävningar, till exempel, om det skulle behövas för att få spelarnas uppmärksamhet. En annan oväntad händelse är en lönnmördare som plötsligt dyker upp från ingenstans. Denne kan vara utskickad från någon som rollpersonerna tidigare har satt sig upp emot, som till exempel en skurk som redan sitter i fängelse (p. g. a. rollpersonernas ingripande) och kontrollerar en hel brottslig organision därifrån...

Undvik dock antiklimax. Rollpersonerna ska inte dö efter månader av äventyrande för att få tag på den högteknologiska grunkan i ett slumpmässigt möte med ett gäng muterade jätteflodhästar på vägen hem över Skymningslandet. Det skulle inte vara en önskvärd död för en hjälte. För rollpersonerna är väl hjältar? Eller kanske inte...

1.4.5. AVSLUTA

Ett spelmöte bör avslutas på ett lämpligt ställe i äventyret, till exempel medan rollpersonerna

vilar upp sig på ett sjukhus eller dylikt. En annan, minst lika bra metod, är att avsluta ett äventyr är mitt i en händelse.

"Ni skjuter upp dörren, långsamt, långsamt... Ni spärrar upp ögonen, osäkrar era vapen och siktar in i mörkret. Där! det var något som rörde sig och ljuset tänds... Jaha, då avbryter vi här och fortsätter nästa gång."

När man avslutar ett spelmöte bör man bestämma när och var nästa spelmöte ska äga rum. Nu kan också spelarna ge synpunkter på regler, på SL och hur han hanterade situationer, om SL var rättvis, o. s. v. SL kan tänka över om det är några regler som behöver ändras, läggas till eller förvisas ur hans spelvärld.

När ett äventyr avslutas kan rollpersonerna förbättras, se kapitlet om erfarenhet och träning. Spelare som fått sina rollpersoner dödade under spelets gång kan slå fram nya rollpersoner som kan användas i nästa äventyr.

1.5. ATT KONSTRUERA EGNA ÄVENTYR

Det är lätt att konstruera egna äventyr, bara man följer någon sorts mall. Många SL föredrar att konstruera sina äventyr på sitt eget sätt; här är ett förslag. Ett förslag är ingen regel.

Föreställ dig en berg-och-dalbana. Jämför det med med ett rollspelsäventyr, och du ska få se att det finns likheter. Först trappas händelserna upp (uppför första backen) sedan händer det mer eller mindre hisnande händelser (mer eller mindre stora backar) innan man når höjdpunkten (sista backen med loopen), och där kommer slutet på äventyret.

Först måste SL ha en idé till ett äventyr. Äventyrsidén måste passa in i miljön och bör hålla samma stil. Stilen i Mutant har vissa hållpunkter; det ska vara mycket underhållande action, massor av fartfyllda strider och uppkäftiga dialoger. Räkna med att det mesta är emot rollpersonerna och ute efter att döda dem. Håll alltid vapnet laddat, osäkrat och ha det i handen, annars blir livet i Mutant inte långvarigt.

Idéer till äventyr kan hämtas från filmer, böcker, serier, bilder, m. m. När SL fått en idé kan han sätta igång att konstruera ett äventyr.

SL har fått en idé. Här är ett exempel: *Rollpersonerna ska bryta sig in i en kärnvapenfabrik för att lägga beslag på hemlig information. Fabriken ligger utanför staden, i Skymningslandet, i en frusen klimatzon. SL skulle kunna döpa äventyret till* "Missilfabriken", *eller* "Missilfabrikens hemliga information", *eller ett namn med mer mystisk och intetsägande klang, som* "Isnatten", *eller varför inte* "Uppdrag i isnatten". *Det kan syfta på äventyrsmiljön, eller på den atomvinter som kan följa om äventyret får en oönskad utgång.*

1.5.1. INTRIGEN — MOTSÄTTNINGAR

De grundläggande motsättningarna i äventyret beskrivs under rubriken *Intrigen*. Det är intrigen som är orsaken till ett äventyr, och det är utgången av intrigen som rollpersonerna försöker påverka. Huruvida de kommer att lyckas får man se under spelets gång.

Exempel: Tillbaka till spelledaren som ska göra ett äventyr där rollpersonerna ska bryta sig in i fabriken. Intrigen är ganska enkel. Uppdragsgivaren vill ha reda exakt vilken sorts missiler företaget konstruerar och hur många de exporterar och framför allt vart de levererar den färdiga produkten. Motsättningen är given; missilföretaget vill inte lämna ut sin hemliga information frivilligt. SL vill göra intrigen lite krångligare och utvecklar den med att uppdragsgivaren inte vill avslöja vad fabriken tillverkar, för då skulle rollpersonerna säkert kräva mer betalt för uppdraget, och i värsta fall kanske de skulle vägra.

1.5.2. HÖJDPUNKT

När intrigen är fastställd kan SL börja konstruera äventyrets höjdpunkt där det stora avgörandet sker. Ofta brukar detta ta form av en slutstrid på den plats som rollpersonerna är på väg till. Det är bra att konstruera höjdpunkten direkt efter att ha fastställt intrigen, eftersom äventyret ska bygga kring den.

Exempel: Åter till "Uppdrag i isnatten". *Där är höjdpunkten fabriken i sig. SL beskriver fabriken, rirtor kartor, placerar ut eventuella vakter, säkerhetsanordningar, m. m. Eftersom rollpersonerna måste in i ett dataprogram för att få tag på informationen beskriver SL datorns funktion och ritar upp ett flödesschema över systemets konstruktion. SL noterar vilka färdigheter och svårighetsgrader som krävs för att passera säkerhetskoder i datasystemet.*

1.5.3. HINDER

Höjdpunkten är det största hindret i ett även-

tyr. Men för att det ska bli ett intressant och varierande äventyr måste det finnas fler hinder för rollpersonerna att övervinna. Dessa måste beskrivas skriftligen och eventuellt kompletteras med kartor.

Exempel: I "Uppdrag i isnatten" *kommer hindren utgöras av själva resan dit. Att ta sig ut ur staden kan vara ett hinder i sig. Resan fram till den frusna klimatzonen behöver inte vara så besvärlig, men väl där kommer det vara mycket kallt och svårframkomligt. Med rätt utrustning kommer detta kunna övervinnas. Missilstationens säkerhetspolis kommer givetvis vara till besvär för rollpersonerna; både före och efter inbrottet. De kommer att jaga rollpersonerna till världens ände. Kanske kan SL lägga in en helikopterjakt från basen, om rollpersonerna nu tar en helikopter därifrån. Ett annat hinder som bör påminnas om är att det hela tiden finns risk för att fabriken flyger i luften om rollpersonerna sätter igång en eldstrid där inne.*

1.5.4. SLUMPMÄSSIGA MÖTEN

Under en resa möter man normalt andra personer och råkar ut för oväntade händelser. Vad detta kan vara får SL avgöra själv, kanske genom att konstruera en tabell med olika möten och händelser uppskrivna. Givetvis måste SL anpassa sig efter miljön, han kan exempelvis inte ha ett möte med en elefant i en arktisk miljö, däremot med en mammut. I en stad möter man hela tiden personer, men det är bara de möten som är farliga eller intressanta för rollpersonerna som behöver noteras. Anmärkningsvärda möten i en stad kan till exempel vara gatugäng som vill strimla rollpersonerna för deras fula uppsyners skull, busar som vill råna dem på deras surt förvärvade eurodollar, Metropoliser som ställer obekväma frågor till rollpersonerna och kräver licens på deras vapen. Andra kan vara att rollpersonerna hamnar mitt i händelser som bankrån, mord eller liknande. I en slumptabell kan SL gärna plocka med de SLP som förekommer i äventyret. SL behöver knappast använda alla slumpmässiga möten och händelser i ett äventyr. Han kan använda dem som passar in med stämningen och händelseförloppet. Resten kan han strunta i och använda vid ett annat tillfälle.

Exempel: I det arktiska område där rollpersonerna ska uppsöka missilfabriken har SL bland annat kommit fram till att han ska använda följande möten och händelser; muterade islejon, snömonster, isstormar med sylvassa istappar, snöras, svag is, lössnö, ormar som smälter labyrinter i isen, sprickor som ändrar rollpersonernas färdriktning. Innan rollpersonerna kommer till de mer grymma, arktiska områdena har SL bestämt att de ska stöta på ett förhållandevis primitivt farmsamhälle där rollpersonerna kan komplettera sin utrustning med kläder, mat och skidor som de glömt att inhandla i staden.

1.5.5. SKAPA SLP

SLP (spelledarpersoner) är alla roller i ett rollspel som inte spelas av någon spelare, utan kontrolleras av SL. De personer och varelser som ska uppträda i äventyret måste beskrivas. Beskrivningarna kan vara mer eller mindre utförliga. SL behöver inte göra några närmare beskrivningar av vakter och Metropoliser som ändå bara kommer att uppträda som levande måltavlor under spelets gång. SL måste tänka sig för innan han sätter igång med att beskriva en SLPs bakgrundshistoria som beskriver hans barndom och tragiska levnad. Många SL kan bli lite stötta när en SLP som han jobbat med under tre månader skjuts ihjäl av rollpersonerna så fort han visar sig. Det är alltså bara viktiga SLP som besitter intressant information eller kan tänkas slå följe med rollpersonerna som behöver beskrivas lika utförligt som en rollperson är beskriven. Om en sådan person skulle dödas så fort han visar sig för rollpersonerna kan det ofta bero på SL själv (rollpersoner – eller snarare spelare – kan ha en benägenhet att avreagera sina våldsamma aggressioner på folk som dyker upp och beter sig utmanande). SL kan alltid ta till vissa åtgärder för att motarbeta sådana situationer.

I Mutant är tre kategorier av SLP vanliga. Den första är de som äger företag i staden, eller farmer i Skymningslandet och har det relativt bra ekonomiskt. Dessa är en styrande minoritet. Den andra gruppen är de rikas "arbetare", eller snarare slavar. Det är de som utgör den största delen av befolkningen både i och utanför staden. Även om de låter sig stampas på och utnyttjas har de i alla fall en liten social trygghet att klamra sig fast vid. Den tredje gruppen utgörs av dem som inte kan klarar av att tillhöra någon av de första två grupperna. De kan inte bli ledande personligheter antingen därför att vägen dit är för svår eller för att de inte kan anpassa sig till det korrumperade samhället, och de blir inte löneslavar för att de vägrar acceptera löneslaveriets principer (eller inte är tillräckligt utbil-

dade för att klara av ett *vanligt* arbete). För att överleva har många slagit in på brottets bana, eller ägnar sig åt andra för samhället oacceptabla sysslor. Det är oftast från dessa kretsar rollpersonerna kommer från, och rör sig inom.

Exempel: Aha! Åter till en av Mutants åtskilliga, kreativa SL. Vad behövs det för SLP i mitt äventyr? Vilka personer kommer rollpersonerna konfronteras med? På väg ut ur staden kommer rollpersonerna behöva ge en trovärdig förklaring varför de ska ut ur staden för vakterna (ett senare problem blir att få komma in ingen). Rollpersonerna kommer knappast slåss med vakterna och därför behöver SL inte lägga ner tid och energi på att beskriva dem, men för säkerhets skull... Utöver vakterna kommer rollpersonerna träffa en massa folk som är ute och shoppar på staden, men dessa är oväsentliga för äventyret och ska inte beskrivas alls (där slapp SL undan att beskriva stadens ca 80 miljoner invånare). Varelserna och personerna som kan påträffas under slumpmässga möten och säkerhetspolisen i fabriken måste däremot beskrivas. Det räcker med att ange de viktigaste egenskaperna. (För vissa spelargrupper räcker det nog tyvärr för SL att beskriva sina SLP med enbart KP och GCL i vapen). I fabriken finns fabrikschefen och två säkerhetsrobotar som SL kan lägga ner lite mer arbete på. Eventuellt kan SL beskriva rollpersonernas uppdragsgivare, gärna med KP och vapenfärdigheter; utifall att rollpersonerna skulle vilja avreagera sig på honom därför att han inte varnade rollpersonerna för explosionsrisken i missilfabriken...

1.5.6. KARTOR

Som tidigare nämnts behövs det kartor över områdena. Kartorna kan ritas på vanligt rutat papper, där varje ruta på en inomhuskarta kan motsvara 2–3 meter. Utomhuskartor kan vara betydligt mer omfattande, men ett större område än det som äventyret utspelar sig på är knappast intressant. Kartorna tillhör SLs hemliga papper och det är bara SL som har tillgång till dem, tills spelet är helt avslutat; då kan han om han vill visa för spelarna hur fel de ritat sina kartor, men det är något som många erfarna spelare aldrig gör av princip. Om äventyret ingick som del av en större kampanj får naturligtvis inga detaljer avslöjas så länge kampanjen är i gång.

Exempel: Över missilfabrikens olika våningar ritas en översiktskarta som inkluderar fabrikens omgivning inom det närmaste tiotalet meter, och en större utomhuskarta som visar vägen till fabriken från staden. På den kartan placerar SL ut fabriken, staden, klimatzonens gräns, eventuella farmer och andra saker som kan förekomma i Skymningslandet...

1.5.7. BELÖNINGAR & MÅL

I ett rollspel måste rollpersonerna ha ett mål som motiverar dem att ge sig ut på hisnande äventyr där deras liv står på spel. Det enklaste motivet brukar vara att tjäna pengar och bli rik, det är det inte många som säger nej till. Därför kan SL låta någon betala rollpersonerna för att utföra en uppgift. I längden blir det tråkigt för spelarna att bara äventyra för att få pengar, varför det kan vara roligare att rollspela med lite mer komplicerade målsättningar, som närmare kan beskrivas i rollpersonernas bakgrundsinformation. Ett äventyr ska alltså ha en belöning att erbjuda rollpersonerna, annars kommer de kanske inte ge sig in på äventyret. Om det inte finns någon morot stannar äventyrandet upp. SL måste dock tänka på att belöningarna inte får vara för väl tilltagna. Äventyren ska *absolut inte* krylla av ED och högteknologisk utrustning, men det får inte vara för lite av det heller. Det måste råda en viss spelbalans.

SL bör också tänka på att ge rollpersoner med mycket ED möjligheten att klättra uppför samhällsstegen och skaffa sig status, berömmelse och rykte. Först blir de kanske igenkända av sina grannar. I nästa äventyr känner blocket igen dem och snart blir de hjältar i sektorn... (sedan blir de överkörda av stadsdelens hjälte som inte vill ha konkurrens; POFF, och åter till glömskans skuggiga, dammiga hörn).

Exempel: Det är värt ett försök. De kan ju, mot all förmodan, lyckas. Det kan ju inte bli värre än att de dör, men det är ju ingen förlust. *"Ni får 1.000 ED var nu; 1.000 till när ni kommer tillbaka", säger rollpersonernas uppdragsgivare Inge von Lúri och tänder sin cigarett för att försöka behålla sitt lugn medan han undrar om de där amatörerna verkligen är så dumma att de går med på ett sådant pris. Han skulle kunna tänka sig att betala tre gånger så mycket. Amatörerna (rollpersonerna, alltså) nickar: "OK! Let's enter your fantastic adventure!"*

1.6. KAMPANJER

Om man kan säga att ett äventyr är som en film eller en bok, kan man om en kampanj säga att det är flera historier som utspelar sig i samma värld, med samma huvudpersoner och en del statister.

En *kampanj* är en lång följd av mer eller mindre sammanhängande äventyr som utspelar sig i en och samma värld. Kampanjen kännetecknas ofta av ett genomgående tema, och i så fall skulle man egentligen kunna kalla den för ett jättelångt äventyr.

En kampanj har inget egentligt mål i samma bemärkelse som ett äventyr. Eftersom en kampanj skildrar en längre tidsperiod så kan den snarare fungera som ett sätt för en rollperson att uppfylla sina *livs*mål, medan ett äventyr oftast riktar in sig på ett enda, mer kortsiktigt mål; rikedom, förlösning av ett rike, bekämpande av ondska, eller dylikt.

Då målet i en kampanj inte är helt givet, är inte heller vägen given. I ett äventyr begränsas handlingen av bokens pärmar; man får bara plats med det absolut nödvändigaste, och då blir vägen till målet ofta ganska rak. I en kampanj, däremot, finns inga begränsningar, snarare tvärtom. Där beskrivs området innanför gränserna, och SL får själv skapa dessa gränser (eller låta bli att göra det) då han skriver sina egna äventyr. Denna gränslöshet gör att en kampanj kan bli betydligt mer mångfasetterad och händelserik än ett enskilt äventyr. Det kräver mer av SL, men ger också betydligt mycket mer, både för SL och spelarna.

Vi kan ta ett typiskt kampanjexempel från filmens värld: Luke Skywalkers och hans kumpaners kamp mot Imperiet kan definitivt sägas vara en äkta kampanj. Det hela utspelar sig under en ganska lång tidsrymd, och kan sägas bestå av tre deläventyr; den första filmen, där Lukes uppdrag är att rädda en prinsessa (Leia Organa) och en kompis (Han Solo), och förgöra ett hot (Dödsstjärnan); den andra filmen, som mer är en transportsträcka fram mot slutet; och uppgörelsen, där Luke slutgiltigt konfronterar Darth Vader. Kampanjen kännetecknas av flera gemensamma viktiga inslag (kampen mot Imperiet, Lukes försök att bemästra Kraften, *Millenium Falcon*, Obi-wan Kenobi, etc.). SLPna är ungefär desamma genom hela kampanjen.

Den stora finessen med en kampanj, i motsats till enstaka, lösryckta äventyr, är att möjligheterna blir oändligt många fler. Framför allt ökar spelledarpersonernas roll, och spelledaren får möjlighet att rollspela dessa SLP i större utsträckning. I och med att kampanjen utspelar sig under en lång tidsrymd, både i spelet och i verkligheten, har SLPna större möjlighet att dyka upp flera gånger.

Detsamma gäller ledtrådar och hjälpmedel. Om dessa ges med några äventyrs mellanrum blir de inte lika uppenbara som om man hittar dem precis när man behöver dem.

1.6.1. KAMPANJKRYDDOR

Det finns åtskilliga åtgärder SL kan vidta för att få en extra känsla i kampanjerna.

"GUBBEN I LÅDAN..."

Något som kan vara roligt för både spelare och spelledare är en person som dyker upp i flera av kampanjens äventyr, och som rollpersonerna till slut kommer att känna igen. Denna person kan till exempel vara en jobbig pratkvarn som alltid dyker upp i alla möjliga situationer och beter sig allmänt störande för rollpersonerna, som helst vill bli av med honom, men ändå kan de inte be honom dra, eftersom han egentligen bara vill väl och kan vara värdefull informationskälla. Första gången rollpersonerna möter honom bör han ha en viktig roll, till exempel genom att förmedla information till rollpersonerna som hjälper dem att lösa ett stort problem. Sedan kan han dyka upp på alla möjliga ställen, vid alla möjliga tillfällen. När rollpersonerna skuggar någon på gatan kan han plötsligt dyka upp: "*Tjenare, kamrater! Det var ett tag sen sist. Härligt väder, inte sant? Vad gör ni förresten i de här kvarteren, och varför har ni vapen i händerna? Jaså, skuggar ni killen där borta! Ja, då ska jag väl inte störa då. Förresten, har ni några ED till övers åt mig? Jag är nämligen väldigt sugen på en öl...*" Eller när rollpersonerna väntar ett viktigt möte på en bar kan han också dyka upp. Vilken stad eller plats rollpersonerna än befinner sig i eller på, så kan han av en ren tillfällighet dyka upp: "*Va! Har ni också hittat hit. Vad roligt att se er igen. Har ni hört det senaste? Nä, jag tänkte väl det. Då ska jag berätta...*"

ÄRKEFIENDER

En annan intressant "gubben-i-lådan-sekvens" är ett annat äventyrargäng av väl beskrivna SLP som har en benägenhet att dyka upp när rollpersonerna minst anar det, för att sätta käppar i hjulet för dem. Precis som Asterix och Obelix gör för piraterna i Asterix-serierna. Oerhört roande.

De ska inte dyka upp i alla äventyr, kanske bara var tredje eller så. Detta gäng kan för första gången dyka upp i ett äventyr som spelarna kämpat hårt med, och helt enkelt lura rollpersonerna på deras belöning, utan att själva ha jobbat för det. Detta kan reta

spelarna till vansinne och få dem att utse gruppen till dödsfiender. Må så vara. Låt rollpersonerna stöta på dem någon mer gång, eller bara ana att de finns i närheten. Spelarna ska nästan känna sig utnyttjade av gänget, som aldrig tycks jobba för att bli rika; de lever på rollpersonerna. Om rollpersonerna misslyckas med ett äventyr, kan de vid ett annat tillfälle höra ryktas om hur ett annat gäng däremot lyckades... En SL som kan hantera ett sådant gäng på rätt sätt kan han få rollpersonernas spelare att bli riktigt paranoida. Saker och ting som går rollpersonerna emot är gängets fel. Till slut är allting deras fel. De ligger bakom allting! Snart skyller de till och med på dem om det skulle bli dåligt väder!

SL måste dock vara försiktig så att gänget inte alltid tar alla belöningar då de dyker upp, utan bara en del av dem. Annars kommer spelarna bara tröttna på att spela. *"De där @*Ω•♣Δ◊ idioterna dyker ju alltid upp och förstör allting..."*

Helst kan en SLP ur gänget utgöras av en gammal bekant till en av rollpersonerna, förslagsvis en skolkamrat eller barndomskamrat (som alltid tog rollpersonens suddigum, och skyllde allting på den oskyldiga rollpersonen som fick stå till svars inför lärarna för saker som han aldrig gjort). Ett sådant gäng av ärkefiender bör bara användas om SL verkligen vet hur han ska hantera dem och spelarna kan rollspela bra. Gänget kan bara användas till längre spelkampanjer, eftersom de ska dyka upp vid flera tillfällen men ändå inte allt för ofta. De kommer att bli rollpersonernas sanna fiender genom kampanjens gång.

Om rollpersonerna lyckas konfrontera gänget och strid bryter ut, låt inte dessa strider ta kål på endera gruppen. Om det inte går att avbryta striden på något vis, så kan en påhittig SL kan hitta på de mest otroliga avslutningar på en strid, som inte medför att ena partens utplånas. Till exempel kan en stark trupp Metropoliser komma och stoppa striden. Metropolisen ställer en massa obekväma frågor och det framgår senare (med vittnens hjälp) att det var rollpersonerna som började, och i värsta fall lyckas gänget sätta dit rollpersonerna... I en blodig strid som inte kan avbrytas, är det bästa att någon envis person ur gänget — mirakulöst nog — lyckas slinka undan, för att bilda ett nytt gäng och komma igen. *"Nej, sablar. Inte han, säg att det inte är sant. Jag trodde att vi blev av med honom i förrförra äventyret... Efter honom! Låt honom inte komma undan den här gången också..."*

"SPRING FÖR LIVET!"

En speciell känsla är upplevelsen av att kämpa för livet. Många äventyr och kampanjer går gärna ut på att tjäna eurodollar och högteknologisk utrustning; det blir tjatigt i längden. Till slut är rollpersonerna så otroligt överlägsna att de knappt går att besegra; då blir det inte särskilt mycket utmaning och spänning i äventyren. I stället för att alltid spela äventyr för att tjäna saker och ting, kan SL leda äventyr där rollpersonerna kämpar för sina liv. Kanske har rollpersonerna gjort något i ett tidigare äventyr som retat någon mäktigare och därför har de fått en lång svans av lönnmördare, ninjor och torpeder efter sig. Rollpersonerna är kanske efterlysta av Metropolisen, har något olagligt föremål, är mutanter som jagas av allt och alla, har utrotningsrobotar efter sig, etc. Rollpersonerna får kämpa för sina eget liv; det ger en känsla av att de lever i en mörk framtid där djungelns lag råder. Ju fler fulladdade magasin de äger, desto längre tid har de att leva.

PERSONLIG BAKGRUND

SL kan förse rollpersonerna med en noggrant beskriven bakgrundshistoria (det räcker ofta med ett eller två A4-ark) där rollpersonens uppväxt beskrivs och där det motiveras varför rollpersonen äventyrar och varför personen har den personlighet han har. Spelarna bör tala om, eller skriva, ungefär hur de vill att deras bakgrund ska vara, och med det som utgångspunkt kan SL författa den. Bakgrunden kan gärna innehålla många spännande händelser och möten med personer som kanske senare påträffas i kampanjen. I bakgrunden kan också platser som delar av kampanjen utspelar sig på beskrivas. Där kan också vissa 'problem' placeras in, till exempel skulder till maffior, gamla straff, händelser som skapat vändpunkter i rollpersonens liv, m. m. Bakgrunder kan 'tvinga' rollpersoner till kampanjer och äventyr. Låt gärna rollpersonernas bakgrunder sammanflätas med varandra, så att de träffat samma personer eller mötts tidigare under skoltiden, etc.

En personlig bakgrund tillhör bara en rollperson och får bara läsas av rollpersonens spelare (och givetvis av SL). Spelaren får själv avgöra vad han vill avslöja för sina medspelare; med egna ord.

I personliga bakgrunder kan det också beskrivas om rollpersonen kanske jobbar för andra makter. Han kanske rentav är spion!

MUTANTVÄRLDEN ANNO 2080

Världen som Mutant utspelar sig i skiljer sig enormt från den värld vi är vana vid i dag. Världen består i stort sett av två delar: städerna och skymningslandet. Den förra är väl kanske vad vi mest känner igen från dagens samhälle, förutom att Mutants städer är femtio gånger större. Skymningslandet består till stor del av outforskad, farlig ödemark. I städernas relativa närhet ligger farmer, en del riskforskningslaboratorier och s. k. externa produktionsenheter (gruvor, kraftstationer, etc.). Till 95% är dock områdena utanför megastäderna ödemark; djungler, georiskområden, öknar, kratrar och förbjudna zoner.

2.1. BAKGRUND

Lite grann om hur och varför världen har blivit till vad den är i Mutant kan du läsa i Introduktionskapitlet till Regelhäftet. Här ägnar vi oss enbart till att beskriva hur det kan se ut. Kom ihåg att det är du som spelledare som bestämmer exakt hur världen skall se ut och fungera. Vår beskrivning är bara ett förslag.

2.2. STADEN

Staden är en självförsörjande enhet som pulserar av liv, ljus, ljud och rörelse. Dess byggnader i glas, betong och stål står som jättelika kolosser mitt i folkhavet, men de ter sig snarare som väggar i ett gigantiskt rum för den enskilde personen. Massvis med broar, viadukter och gångplan, kanske hundrafemtio våningar ovan jord, gör att det är omöjligt att egentligen urskilja var marknivån egentligen är. Få hus har mindre än 50 våningar, och de allra högsta byggnaderna, de kilometerhöga megaskraporna med sina över trehundra våningar, utgör den motsatta ytterligheten. Staden med sin begränsade yta och sina miljontals invånare kräver höjd för att rymma allt som vill pressa sig in.

2.2.1. BLOCKEN

En stad indelas i block med varierande funktioner. Blocken består oftast av ett stort antal byggnader, men eftersom de är så pass sammanbyggda ovan och under jord kan det ofta vara svårt att avgöra var ett hus slutar och ett annat tar vid. Vid en jämförelse med 1900-talets förhållanden skulle man kunna säga att blocken är Mutants motsvarighet till stadsdelar.

I centrum, Stadens hjärta, ligger blocken mycket tätare än i dess utkanter. Från marknivån är det ytterst sällan man kan se himlen, och gator och torg ligger oftast på mellannivåerna, plan 50 till 150. Ju högre upp man kommer, desto lyxigare blir interiörerna. Den öppna brottsligheten här inne är närmast obefintlig, eftersom nitiska metropoliser ser till att föra bort alla fridstörare. Det är här, inne i centrum, som allt stort sker.

Närmast centrum ligger ofta slumkvarte-

ren, vilket beror på att ingen vill rusta upp byggnader som ändå strax skall rivas för att lämna plats åt den växande stadskärnan.

I kransblocken, de block som ligger mellan centrum och skymningszonen, är bebyggelsen något glesare än i stadskärnan. Man kan t. o. m. skymta små parker med gröna träd här och var, och blocken är inte heller riktigt lika höga här som i centrum.

Vissa block har, till skillnad från de flesta, ingen speciell funktion, utan domineras i stället helt av en viss folkgrupp. Dessa block har i så fall en alldeles speciell ställning i Staden, och kontrolleras varken av metropolisen eller utomstående företag. En annan kategori block har invånare som har samlat sig kring något gemensamt intresse, till exempel anhängare av vissa ideologier, vissa musiktyper eller något historiskt intresse (notabelt är bland annat block C415, som invändigt ser ut som ett romerskt palats, och där besökare tvingas byta om till toga innan de får komma in).

Blocken benämns olika beroende på deras funktion i Staden. De olika mindre delarna av ett block kallas för enheter. En lägenhet är t. ex. en bostadsenhet, en butik är en distributionsenhet, etc.

BOSTADSBLOCK

Bostadsblocken utgör mer än hälften av Stadens block, och ligger ofta mitt emellan administrations- och distributionsblocken i centrum och produktionsblocken i utkanten av Staden. De innehåller huvudsakligen bostadsenheter, men även rekreationsenheter i form av restauranger, barer, holobiografer, och distributionsenheter i form av livsmedelsaffärer.

Standarden och säkerheten i bostadsblocken varierar enormt mycket beroende på var man bor. Vissa kvarter ligger helt i klorna på gatubarn och andra brottslingar, medan andra är stillsamma och lugna ställen där brottsligheten inte vågat göra intrång. Den materiella standarden är ganska likartad.

Bostadsblock är sällan mer än hundra våningar höga.

PRODUKTIONSBLOCK

Produktionsblocken utgörs av fabriker som tillverkar allt som behövs för att få Staden att leva. Kläder (enbart syntetmaterial), livsmedel (surrogatkött och snabbväxande spannmål utgör grunden), cybernetik, robotar, filmer, bilar, möbler; allt tillverkas i produktionsblocken.

Produktionsblocken ligger oftast i utkanten av Staden, utplacerade för att minska föroreningarna i centrum. I ett och samma block kan allt från syntetiska grönsaker till avancerad UAO-cybernetik framställas. Produktionsblocken är ofta ganska nedgångna, slitna, ruggiga, dunkla, rökiga, smutsiga platser, och få personer vågar vistas här nattetid.

ADMINISTRATIONSBLOCK

Administrationsblocken utgörs av kontor, försäkringsbolag, megakorporationernas administrativa enheter, jättelika databanker, o. s. v. Det är dessa block som utgör Stadens hjärna, den stora informations- och minnesenheten. Administrationsblocken präglas allt som oftast av en anda av effektivitet, ändamålsenlighet, renlighet och inte minst stress.

REKREATIONSBLOCK

Rekreationsblocken innehåller teatrar, holobiografer, restauranger, nattklubbar, barer, 'glädjehus', spelhallar, sportarenor, diskotek, musikestrader, rockklubbar, etc. Detta är den del av Staden där den organiserade brottsligheten gör sig mest märkbar; droghandel, illegal utskänkning av alkohol, utpressning och beskyddarverksamhet är vardag för nöjesställenas ägare. Den vanlige kunden märker dock ytterst lite av detta; de enstaka 'uppgörelserna' mellan krogägarna och maffian sker i det fördolda, nattetid, i skumma gränder.

Utbuden från rekreationsenheterna är i stort sett obegränsat; mottot att ge kunderna vad de vill ha är krogägarnas grundfilosofi, men man får givetvis betala för det. Rekreationsblocken ligger oftast i centrum.

DISTRIBUTIONSBLOCK

Distributionsblocken ligger utspridda över hela Staden och inrymmer butiksenheter av alla de slag. Enheter för försäljning av kläder, livsmedel, teknik, fordon, halvfabrikat, djur, leksaker, pappersvaror; allt pressas in mellan distributionsblockens flärdfulla väggar.

En utpräglad serviceanda genomsyrar distributionsenheterna. Reklam och vänliga män i konstiga kostymer försöker locka in dig i diverse affärer som säljer biogenetiskt framställda tobaksvaror. Blinkande leksaksrobotar visar dig vänligt men bestämt in i affärer där det senaste inom den kosmetiska cybernetiken bjuds ut i spygröna specialerbjudanden av neon. I de jättelika livsmedelsbutikerna finns mängder av servicerobotar som på ett ögonblick kan spotta fram en karta över hela affären samt ge dig prisuppgifter på allt från cocktailbär till äkta oxkött. Snatteri? Glöm det!

REHABILITERINGSBLOCK

'Rehabiliteringsenhet' är Mutantvärldens eufemism för fängelse. Ofta består de bara av ett slumkvarter som omgärdats av en ogenomtränglig mur. En gång in – aldrig ut. Inne i blocket får sedan brottslingarna sköta sig själva; en daglig matsändning som dumpas på en central, öppen plats är den enda kontakten med omvärlden. Bevakningen är helautomatiskt; murarnas krön är bestrukna av laserstrålar som grillar en fluga till atomer på en nanosekund.

SERVICEBLOCK

Serviceblocken är en gammal kvarleva som mer och mer börjar byggas om till andra funktioner. De innehåller sjukhus, skolor, metropolishögkvarter, verkstäder för fordon och cybernetik, frisörer, etc. Dessa verksamhetsområden har dock i allt större utsträckning tagits över av företagen, som själva sörjer för att deras anställda har det bra.

FÖRSVARSVERK

Likaså är Stadens försvarsverk föråldrade reliker av en svunnen tid. De består i huvudsak av höga, bepansrade torn med tunga laserkanoner riktade ut mot skymningslandet. De var ursprungligen tänkta som försvarsåtgärder mot mutanterna, men då detta hot numera kan anses vara undanröjt (man vet att mutanterna varken är tillräckligt många eller tillräckligt väl beväpnade för att ens kunna inta ett block) används tornens kanoner till att skjuta sönder de kåkstäder som växer upp i Stadens utkanter. Okontrollerad bebyggelse kan inte tillåtas.

2.2.2. FÖRETAGEN

I Mutants tidsålder är det städerna som utgör civilisationen, och det är företagen som utgör städerna. Det är i företagen som kapitalet, resurserna, organisationen och samordningen finns – kort sagt, företagen har makten. En persons arbetsgivare styr väldigt mycket i hans liv; utbildning, bostadsanskaffning, sjukvård, ibland till och med fritiden. Företagskartellerna är även de som styr Staden – om den nu kan sägas ha någon styrelse. Det enda som sköts gemensamt av alla megakorparna är Metropolisen och en del skolor och sjukhus – resten är 'privat', d. v. s. direktkontrollerat av en enda megakorp.

För den vanlige arbetaren märks detta givetvis inte särskilt mycket – livet i Mutants tidsålder är i stort sett detsamma som vi är vana vid i dag.

Företagen i Mutant kan i stort sett indelas i två kategorier; megakorporationerna (megakorpar) och frilansföretag (frilansare).

MEGAKORPORATIONER

'Multinationella företag' finns inte i Mutants tidsålder, eftersom det knappt förekommer någon kontakt mellan de olika städerna. I stället arbetar megakorporationerna, jättelika företagsjättar med ett totalt oöverskådligt grenverk av dotter- och systerföretag, inom en och samma stad. I en enda stad förekommer det mellan 10 och 30 stora megakorporationer, som vardera har kontrollen över kanske 5.000 mindre 'företag'.

Företagsstrukturen är som sagt omöjlig att överskåda, utom för de som är verkligt insatta. En vanlig person har oftast ingen aning om vilken megakorporation han arbetar för, och han bryr sig egentligen inte heller. Det är också mycket ovanligt att megakorporationernas namn figurerar i offentliga sammanhang; en vanlig människa känner förmodligen inte till namnet på en enda. Det är bara från toppen som man kan få en överblick...

FRILANSFÖRETAG

Frilansföretagen är små, privatägda firmor som ofta ägs och drivs av en enda person. De finns av två slag; de som hårdnackat vägrar att låta sig köpas upp av en större firma, och de som bara går och väntar på det. De förra är oftast för små och olönsamma för att vara intressanta för ett större företag, så de får hållas.

Trots att frilansarna utåt sett är självständiga så är de givetvis i stor utsträckning beroende av megakorporationerna – leverantörerna och distributörerna.

INTERPOL

InterPol står för Internpolisiära styrkor och detta är den egentliga polisen i Mutants era. Varje megakorporation håller sig med en egen InterPol, och dennas uppgift är industrispionage, sabotage mot andra företag, övervakning av anställda, att vara livvakter, o. s. v. Begår du ett brott mot din arbetsgivare, t. ex. snatteri på jobbet eller förskingring, får du InterPol på dig. Behöver du skydd mot ett gatugäng i ditt kvarter, är det InterPol som skyddar din bostads- eller distributionsenhet. Märker du att dina leveranser inte kommer fram som de skall, kontakta ditt företags InterPol. Metropolisen sysslar enbart med ordningen på gatorna och bland dräggen, de arbetslösa, så det är InterPol som sköter de stora brotten.

2.2.3. POLISMAKTEN

Polismakten i Staden består som sagt av två styrkor; InterPol och Metropolisen.

METROPOLISEN

Metropolisen är de vanliga patrullerande kvarterspoliserna, vilka medelst helikopterövervakning, patrullerande på gatorna och snabba ingripanden håller ordningen uppe i Staden. Det är de som skingrar demonstrationer och andra folkmassor, som ingriper i eldstrider, som fängslar drogmisbrukare och fyllon och fångar vanliga inbrottstjuvar och rånare.

Som metropolis går du en sex-månaders utbildning i lag och rätt och vapenbruk. Därefter får du en uniform, en laserpistol och en batong och kastas ut på gatorna.

Metropolisen bekostas gemensamt av företagen, vilka alla har intresse av att lag och ordning upprätthålls i Staden. Trots detta står de ofta hjälplösa i större sammanhang, t. ex. mot ett större gatugäng eller en uppgörelse mellan InterPol-styrkor.

SVOT

SVOT står för Speciella Vapen och Tekniker, och detta är Stadens speciella kommandosoldater. De omges av otrolig sekretess och mystik, och de flesta vet knappt ens om att de existerar. Ytterst få har någonsin sett en SVOT, åtminstone inte medvetet.

SVOTar uppträder i Staden nästan alltid civilklädda; sina rustningar och uniformer använder de bara i extrema nödfall.

Extrema nödfall kan vara t. ex. när hälften av Stadens gatugäng har slagit sig ihop för att utplåna den andra halvan, när Stadens kraftförsörjning slås ut totalt av mutanterna i underjorden, när sexhundra stridsrobotar blivit felprogrammerade och löper amok, när tre av Stadens högsta företagsledare blivit tillfångatagna av 'rehabilitanter' och hålls fängslade i ett rehabiliteringsblock, etc.

SVOT-utbildningen är sexårig, och bekostas gemensamt av megakorporationernas ledningsgrupper. SVOT-styrkan har näst intill obegränsade resurser, och är alltid försedd med det allra senaste inom teknikens under.

BROTT OCH STRAFF

Brotten i Mutantstaden skiljer sig inte nämnvärt från vad vi är vana vid i dag. Slagsmål, stölder, inbrott och rån är kanske vanligare än i dag, men metropoliserna gör vad de kan för att stävja det.

Brott som däremot nästan aldrig kommer i dagen är den ekonomiska brottsligheten; avsaknaden av lagar och rättsväsende gör sig här påmind. I stort sett kan sägas att dessa brott avklaras internt; börjar ett företag fiffla så ser ett annat företags InterPol till att de får sona det.

Vad som däremot skiljer sig mycket från 1900-talets rättsväsende är straffen och domstolsväsendet. Rättegångar är endast symboliska processer, och advokater, juryer, domare och åklagare tar sällan några hänsyn till vad den anklagade har att anföra. Man arbetar efter principen att 'har den anklagade inte begått ett brott den här gången, kan det mycket väl vara han som är skyldig nästa gång'. Klubban i bordet, fällande dom, rehabiliteringsblocket nästa.

Straffen varierar naturligtvis beroende på brottet. För vanliga ordningsförseelser (fylleri, slagsmål utan dråp, snatteri, obeväpnade rån) är böter eller straffarbete i någon månad det vanliga; för alla brott med dödsfall som följd är det omedelbar deportering till rehabiliteringsblocket som gäller. För brott med vapen inblandade, dock utan dödsfall, är en pionjärutbildning med deportering till skymningslandet ett vanligt straff. För användning av UAO-cybernetik är straffet döden.

De klart vanligaste bland de grövre brotten på gatorna är olaga vapenbruk (det är förbjudet att inneha eldvapen utan tillstånd) och förfalskning av tillstånd.

2.2.4. GÄNGEN

Gatugängen är ett markant inslag i gatubilden, särskilt efter mörkrets inbrott. De har fast avgränsade revir – block– från vilka de tar upp beskyddaravgifter av affärsinnehavare och boende. Ständiga revirstrider pågår gängen emellan, som ett slags avbrott från den vanliga brottsrutinen.

Man kan generellt säga att det finns två slags gäng; de starka och de smarta, för att använda klichéer. Hybrider är ovanliga.

I de starka gängen är det muskler, vapen och stridsduglighet som räknas. Den starkaste, alternativt den som är bäst på att slåss, är ledaren, en stor, stark, dum buffel som styr med muskelstyrka och har en liten, smart kille som rådgivare – den egentlige ledaren. De smarta gängen håller sig med en superhjärna till ledare; ständigt beledsagad av två enorma typer som skjuter först och frågar sen.

Gängen håller hårt på sina egna intressen, och tillåter inga andra att inkräkta på deras



'revir'. Med 'revir' menas oftast det område som gänget har full kontroll över, där de sköter droghandeln, där de kan ta upp beskyddaravgifter, där de driver bordeller, etc. Ett revirs utsträckning kan variera från ett helt block till kanske bara ett halvt våningsplan. Revirstrider gängen emellan är ganska vanliga, och metropolisen har inte särskilt mycket att sätta emot; i stället låter man gängens självdestruktivitet härja fritt.

I flera bostadsblock har invånarna tröttnat på gängverksamheten och bildat medborgargarden som övertar metropolisens uppgifter.

I de flesta städer kan ett antal utpräglade typer av gatugäng märkas:

DREAD-GÄNG

Dread-gängen känns lätt igen på sina stora, toviga kalufser, egendomligt färgade kläder och utpräglade gatuslang, näst intill oförståelig för en utomstående. Dread-gängen är de som sedan gammalt haft kontrollen över droghandeln; de använder dock sällan våldsamma metoder även om de har kapacitet.

LOONIES

'Loonies' är samlingsnamnet på utslagna mutanter, drogmissbrukare och sinnessjuka. De sluter sig till och från samman i stora gäng som mestadels ägnar sig åt 'traditionell' brottslighet, typ rån, inbrott, stölder, etc. De är oftast ganska oorganiserade och utgör egentligen ett hot enbart på grund av deras oberäknelighet. Det är loonies som åsamkar metropolisen störst besvär.

SKINNARE

Skinnare är de 'vanliga' gängen, utan andra utmärkande drag än de som alla ungdomar i Mutant har; fantasifulla cybernetiska hårformationer, likaledes fantasifull klädsel med mycket svart läder, glänsande nitar och kedjor.

Skinnare är vanligtvis välbeväpnade och aggressiva och sysslar med allt möjligt; droghandel, beskyddarverksamhet, inbrott, smuggling. Liksom loonies är de vanligtvis ganska oorganiserade, men undantag finns givetvis.

RIPPARE

Rippare är välklädda, utåt sett ofta ganska respektabla unga män som bedriver avancerad organiserad brottslighet. Man livnär sig på droghandel, beskyddarverksamhet, bordeller, smuggling och förfalskning av diverse åtråvärda intyg. Rippare är en relativt ny företeelse, och sitt namn har de fått av att man

nästan uteslutande slåss med kniv; eldvapen anses vara något för fega mördare (det är dessutom inget förbud mot att bära kniv). Rippare är ofta relativt välutbildade och utgör därför ett stort hot mot Staden, som inte har något egentligt skydd mot denna form av maskerad brottslighet.

ÖVRIGA

Ovan nämnda gäng utgör kanske hälften av alla gäng som finns i Mutants tidsålder. Därtill kommer en stor mängd smågäng, ofta med ett visst utmärkande drag, t. ex. baseballträn, rullskridskor, motorcyklar, rullbrädor, stor skicklighet i t. ex. karate, etc. Sådana mindre, mer specialiserade gäng är ofta delar av ett större gäng, och kan därför ofta sägas vara de stora gängens egna SVOTar.

2.2.5. PSI-MUTANTER

Man har ganska vag uppfattning om hur många psi-mutanter det kan finnas, eftersom de så gott som aldrig röjer sina krafter öppet. Utåt sett är de helt vanliga människor, och de använder sina krafter endast när de kan vara säkra på att ingen märker det, eller i sällskap med folk de kan lita på.

Det är givetvis inget brott att vara psi-mutant, men deras ställning i samhället är mycket utsatt eftersom alla fruktar dem. Om de avslöjas 'försvinner' de oftast spårlöst. Endast ett fåtal, högt uppsatta företagsledare, har öppet visat sina psi-krafter.

2.2.6. MUTANTER I STADEN

I Staden förekommer mutanter av två slag. Dels som billig arbetskraft i obekväma kroppsarbeten, t. ex. i smältverk, på byggen, längs löpande band, arbeten nere i kloakerna, som sophämtare, etc. Dessa mutanter bor ofta i ghetton eller slumkvarter och får klara sig bäst de kan, ofta får de ingen lön utan bara mat och husrum av det företag de arbetar för. Det är sällan man ser mutanter inne i själva Staden; de håller sig oftast till sina kvarter och till underjorden. Handeln med dessa 'lägre' mutanter har stora likheter med slavhandel. Den andra mutantkategorin är helt annorlunda. Dessa är helt vanliga medborgare som respekteras (nästan) precis som vilka nomer som helst. De har pengar, ofta ett välbetalt arbete, utbildning och egen bostad. Ofta är de tillräckligt inflytelserika för att undvika alla trakasseringar.



2.2.7. NÖJEN

Nöjesutbudet på 2080-talet skiljer sig inte nämnvärt från vad vi är vana vid i dag. Film och teater är fortfarande vanligt, liksom diskotek, barer, olika shower, nöjesfält, dataspel, sport, etc.

HOLOBIOGRAFER

Då hemvideon introducerades innebar detta ett definitivt dråpslag för biografindustrin, som fick börja söka sig nya vägar. Resultatet blev holobion; tredimensionella bilder som gör upplevelsen garanterat äkta. De mest avancerade filmerna placerar publiken 'mitt i' själva filmen, som spelas upp på väggarna runt omkring. Holo-tekniken började även användas i reklamsammanhang, och den glittrande, pulserande holoreklam ses ofta visas på himlen eller på husväggar.

SPELHÅLOR

Dataspel är ett mycket vanligt tidsfördriv, särskilt de så kallade elektro- eller SensoMatic-spelen, där man kopplar elektroder till tinningarna. På så sätt slipper man ha någon skärm, och intrycket, både ljus och bild överförs via elektroderna, blir garanterat tredimensionellt.

GLÄDJEHUS

Förutom gatans vanliga prostituerade finns det en hel del mer eller mindre officiella bordeller — glädjehus. Verksamheten är förbjuden, men omfattningen så stor att det knappast går att göra något åt. De prostituerade får ofta droger som dels ger kunden maximal valuta för pengarna, dels ser till så att de prostituerade själva inte har något minne av vad som hänt. På vissa bordeller finns det t. o. m. androider, programmerade för att tillfredsställa även de mest kräsna.

DANSHAK

Diskoteken och danshaken i Mutantstaden är den stora sociala mötespunkten. Det är hit man går för att skaffa en 'input' (pojk- eller flickvän), för att träffa gängarna, för att skaffa droger, för att ta en öl, etc. Diskoteken är oftast gigantiska anläggningar, fem till tio våningar höga, med massor av tillgängliga aktiviteter, t. ex. biografer, spelhallar, rum för uthyrning över natten, restauranger, barer, etc.

RESTAURANGER

Restaurangerna är oftast frilansare, men de arbetar på uppdrag av någon megakorp. Barer för snabbmat är ganska vanliga, liksom mindre, lite intimare ställen för affärsluncher och romantiska träffar. Maten överhuvudtaget är i Mutantvärlden starkt kryddad, dels för att dölja den något unkna surrogatsmaken, dels för att man skall sälja mycket drycker.

'SPORTER'

I Mutants tidsålder är sport och idrott föråldrade begrepp, gladiatorspel är en mer träffande beskrivning. Det handlar mer om att ge publiken vad den vill ha — blod — än renhåriga kamper. Det är inte ovanligt att evenemangen har dödlig utgång; om inte så anses det vara misslyckat. Prissummorna är å andra sidan *mycket* höga. Vadslagning är också mycket populärt, och fiffel med uppgjorda matcher är standard. Detta är å andra sidan en del av det hela, alla accepterar det som självklart. Arrangörerna gör ständigt sitt bästa för att hitta på något så häftigt som möjligt, och publiken älskar det.

'Chicken races' (två bilar som kör mot varandra i 300 km/h — den som väjer först har förlorat), 'wracking' (samma sak, fast 'förarna' är beväpnade med närstridsvapen och färdas på motorcykel, rullskridskor eller skateboard), 'man-to-man' (traditionellt gladiatorspel med närstridvapen), fribrottning ('brottarna' är dock beväpnade med svärd eller klubbor) och BodyBombing (mycket brutal brottning utan slag och sparkar) är alla populära 'idrotter'.

2.2.8. ARBETEN

Här följer några exempel på yrken och löner (i Eurodollar)

Yrke	Lön
Städare	400/mån
Butiksarbetare	800/mån
Servitör	900/mån
Lärare	950/mån
Kontorist	1.000/mån
Tekniker	1.100 - 2.500/mån
Läkare	1.400/mån
Metropolis	1.500/mån
Interpolis	2.100/mån
Cyberkirurg	2.400/mån
Gruvbas	3.000/mån
'Idrottsman'	5.000/match

ARBETSLÖSA

Som arbetslös har man en ganska hård tillvaro i Mutants framtid. Arbetslöshetsersättningar är obefintliga, och man tvingas i stället

livnära sig på brottslighet, ströjobb, som merc, som frilansare, som tiggare eller på sopor.

2.2.9. SLUMMEN

Liksom hunden har sina loppor, så har också Staden sina slumkvarter. Förutom de vanliga förslummade blocken (beskrivs ovan), så finns det ett flertal andra områden som också ligger utanför Stadens normala kontroll.

Den numera övergivna underjordiska tunnelbanan är tillsammans med kloaksystemen helt i händerna (klorna) på 'looniesarna'. Detta är ställen dit man inte beger sig frivilligt, såvida man inte är mycket tungt beväpnad.

Ett fåtal block har förslummats på grund av att de utgör direkta hälsofaror för invånarna. Det kan t. ex. röra sig om byggnader som — helt emot lagen — har byggts av material från en förbjuden zon, t. ex. en krater, och därigenom får vår tids asbestisolerade radonhus att verka som rena hälsohemen.

Andra slumområden är de kåkstäder som byggs i Stadens utkanter, helt utanför företagens kontroll. Eftersom befolkningsökningen är större än nybyggnationen av bostäder tvingas de utslagna bygga sina egna hus av skrot. Med jämna mellanrum bränns kåkstäderna ned av de lasertorn som egentligen skall skydda Staden mot skymningslandet.

2.2.10. KOMMUNIKATION

Så gott som all kommunikation sker via hemterminaler, datorer inkopplade på stadsnätet. Via sin hemterminal kan man göra det mesta som vanligtvis kräver att man lämnar hemmet. Vill man hyra en videofilm knappar man in en kod så dras pengar från ens konto och filmen visas på TV:n. Hemterminalen fungerar dessutom som bildtelefon, som 'tidning' (nyheter förmedlas nästan uteslutande via TV-nyheter), närbutik (via datorn beställer man vad man vill ha, därefter går man ned till butiken och hämtar det färdiga paketet, alternativt beställer man hemkörning för 2 ED), som bokningscentral för restaurang- och biobesök, etc.

Ett vanligt hem har minst två hemterminaler. Terminalavgiften per månad är med tele- och nyhetstjänst, ungefär 15 ED. Att 'hyra' en film eller ett spel kostar mellan 2 och 5 ED; att 'boka' en biljett någonstans kostar 1 ED, etc.

2.2.11. DROGER

Droger är mycket vanliga i Mutants värld. I det stressiga arbetstempot och den hårda Staden krävs ofta lugnande eller anti-depressiva droger för att göra livet drägligt. Narkotika och alkohol är fortfarande de vanligaste rusmedlen, men genom avancerad teknik har man lyckats framställa motsvarigheter till nutidens droger som dock rent fysiskt sett är helt ofarliga för nervsystemet och kroppen. De är dock starkt beroendeframkallande och ganska dyra, och därmed fortfarande helt fördärvliga.

Somliga företag kräver t. o. m. att deras anställda använder något slags centralstimulerande drog för att göra dem maximalt effektiva på arbetet, i så fall betalar företaget alla droger.

2.2.12. PENGAR

I Mutants framtidsskildring används valutan EuroDollar, vilket dock är en ganska abstrakt enhet, eftersom kontanta pengar är en föråldrad kvarleva från 1900-talets lågteknologiska samhälle. I stället används plastkort som håller reda på hur mycket pengar du har kvar på kontot; ditt handavtryck fungerar som din personliga kod. När du skall betala något, t. ex. inträde på ett nöjesställe, notan på en restaurang, varorna i en distributionsenhet, etc, drar du helt enkelt kortet genom en magnetspringa, pressar din handflata mot en avläsare, så dras pengarna omedelbart från ditt konto. Böter, prenumerationer på nyhetsprogram, avbetalningar på banklån och kreditköp, etc, görs automatiskt.

I alla enheter finns små 'kortomater' där man kan få kontobesked, spärra sitt konto (om man har blivit av med kortet), föra över pengar till andra konton och göra övriga penningtransaktioner.

Kontanter finns i form av sedlar, men används i ganska begränsad omfattning. De används mestadels vid 'småköp' (typ en varmkorv) samt givetvis i alla illegala sammanhang.

Bankerna har mycket avancerade skyddssystem som skall hindra 'hackers' från att bryta sig in och ändra sina kontouppgifter. Trots detta förekommer brott; man har ingen aning om hur stor omfattningen är eftersom det ofta tar flera år innan de upptäcks.

En Eurodollar motsvarar *ungefär* 10 svenska kronor från sent 1980-tal. Den är uppdelad i 100 EuroCent.

2.3. SKYMNINGSLANDET

Allt som ligger utanför en stad kallas med en gemensam term för skymningslandet eller skymningszonen. Ursprungligen uppstod termen som en benämning på området mellan de kolsvarta förbjudna zonerna och de neonupplysta städerna, men den visade sig vara mer träffande än så eftersom skymningslandet verkligen rymmer företeelser som är så olika som natt och dag.

Man har ingen som helst aning om hur många invånare det kan finnas i skymningslandet; man uppskattar att endast 5–10% är utforskat.

De kända bosättningarna kan indelas i tre kategorier: farmer, mutantbyar och externa produktionsenheter.

2.3.1. FARMER

Farmer är externa produktionsenheter som drivs dels av pionjärer, dels av skymningslandets ursprungliga invånare. De är oftast extremt väl befästa till skydd mot mutanter och muterade djur. Pionjärfarmerna är oftast utrustade med klimatbubblor, som skyddar farmen mot väder, vind och i viss mån även mot angrepp. Klimatbubblorna kan än så länge inte göras större än 1 km i diameter (200 m höga), vilket begränsar dessa farmers storlek.

Farmerna är självförsörjande och odlar *äkta* grödor och föder upp *äkta* djur, vilka betraktas som extrema lyxvaror inne i städerna. Städernas livsmedel består uteslutande av genmanipulerade surrogat, vars smak och konsistens aldrig kan vara tillfredsställande för den som prövat på äkta vara.

En viss kontakt sker mellan pionjärfarmerna och Staden, men de bägge betraktar varandra med stor misstänksamhet som gränsar till avsky. Pionjärfarmerna är ganska välutrustade, men man saknar cybernetik.

Skymningslandets ursprungliga invånare, vanligtvis kallade 'ziggys' för en betydligt hårdare tillvaro än pionjärerna. De har t. ex. inga klimatbubblor, så gott som inga högteknologiska föremål, inga effektiva energiförsörjningsaggregat, och framför allt nästan inga eldvapen. Detta har lett till att dessa farmer är större och mer tättbefolkade än pionjärfarmerna, för att bättre kunna stå emot mutantangrepp. Ziggysarna har ingen kontakt med Staden, även om slavjägare ibland gör räder mot ziggy-farmerna på jakt efter billig arbetskraft.

2.3.2. MUTANTBYAR

På vissa håll har de vanligtvis oorganiserade mutanterna bildat små byar där de för en tynande tillvaro i kamp mot naturen. Byarna utgör inget hot mot Staden, men för farmerna är dessa band av jägare livsfarliga rivaler om naturens resurser. Framför allt är det brunnar med drickbart vatten, oljekällor och skogsområden man slåss om.

2.3.3. EXTERNA PRODUKTIONSENHETER

Av flera anledningar har Staden anlagt s. k. externa produktionsenheter, d. v. s. fabriker som ligger utanför själva Staden, i skymningslandet. Den främsta orsaken är naturligtvis att det man vill ha inte finns att tillgå inom Stadens gränser, t. ex. vissa råvaror. En annan orsak är att t. o. m. megakorparna är rädda för de hälsorisker som vissa slag av produktion medför.

GRUVOR

I gruvorna bryts järn, svavel, koppar, uran, bly, etc. Arbetarna är antingen straffångar, mutantslavar eller arbetslösa som sänts till gruvorna som straffkommendering. Endast gruvbasarna och de tungt beväpnade säkerhetsvakterna är vanliga, dock *högt* avlönade, arbetare.

De allra viktigaste 'gruvorna' är oljeborrkomplexen, som oftast är underjordiska för att få extra skydd mot mutanterna. I djupen lurar dock i vissa fall värre faror, t. ex. muterade jättemullvadar och ras.

De brutna råvarorna förs till Staden antingen via underjordiska kulvertar (dyrast men säkrast), antigrav-transportskepp (snabbt och säkert men dyrt och krångligt) eller järnvägar (billigast men mest riskabelt).

KRAFTSTATIONER

I Staden finns tillräckligt med mindre kraftaggregat för att försörja Staden, så de externa kraftstationerna är antingen reservaggregat för den händelse att primärkraftgeneratorerna skulle slås ut, eller de uråldriga kärnkraftverk som fortfarande krävs för att alstra den mycket kraftiga energi som fortfarande krävs vid vissa processer (den mycket säkrare fusionskraften är ännu inte lika kraftfull som kärnkraften).

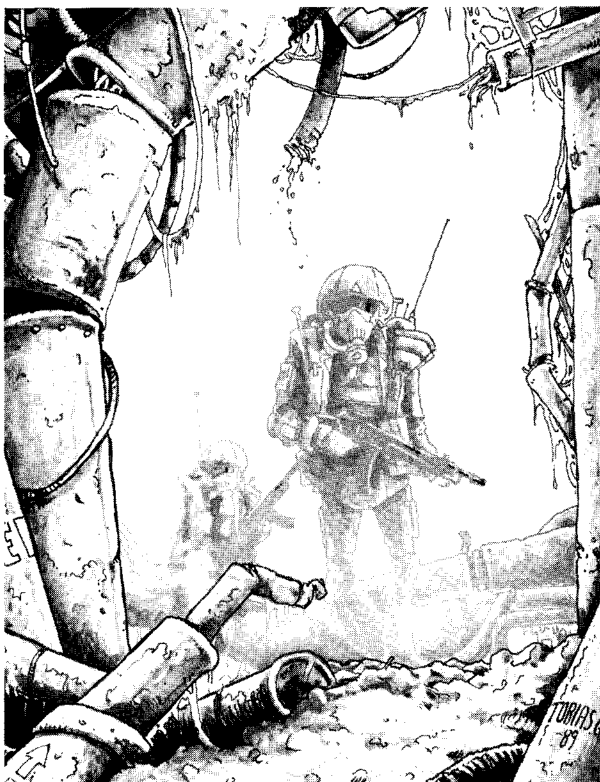
Energin sänds via väldiga sändarparaboler in till Staden, där den tas emot i transforma-

torstationer med receptorparaboler och omvandlas till växelström. Såväl sändarstationerna som kraftstationerna är fjärrstyrda och robotövervakade.

RISKFORSKNINGSKOMPLEX

I riskforskningskomplexen bedrivs forskning som inte ens de stora megakorporationerna vågar förlägga inom Stadens gränser. Det handlar huvudsakligen om extremt riskfyllda experiment med kemiska och radioaktiva processer. Även vissa fynd från de förbjudna zonerna bearbetas i riskforskningskomplexen innan de tas till Staden.

Det är huvudsakligen robotar som arbetar i de hårt bevakade komplexen.



2.3.4. FÖRBJUDNA ZONER

De första förbjudna zonerna utropades redan på 2020-talet runt omkring områden där kärnkraftsolyckor och kärnvapenprover hade gjort marken så radioaktiv att det var direkt hälsovådligt att vistas där. Så småningom förklarades allt fler olika riskområden för förbjudna zoner, och i Mutants tidsålder skiljer man på fyra olika slags förbjudna zoner; ABC-zoner, novor, krigszoner och georiskzoner.

De flesta, ungefär tre fjärdedelar, av de utropade förbjudna zonerna är omgärdade av 25 meter höga, elektrifierade stängsel som bränner sönder allt som nuddar dem. Anledningarna till dessa stängsel är flera; dels är man rädd för att det som finns där inne (bakterier, mutanter, etc.) skall komma ut, dels vill man inte att folk skall kunna ta sig in i förbjudna zoner och där finna föremål som skulle kunna hota företagens makt. Man har t. ex. olyckliga erfarenheter av pionjärer som funnit kärnvapenbaser i förbjudna zoner och med dessa hotat hela städers existens.

Förutom stängslen patrullerar ett antal stridsrobotar av områdena. Trots stängslen och bevakningen händer det dock att 'självmordsplundrare' lyckas ta sig in i de förbjudna zonerna och återvända till Staden med rikliga fynd av förlorad högteknologi, främst rymdteknologi.

ABC-ZONER

ABC står för Atomic-Biological-Chemical, ett begrepp som myntades på 1900-talet som beteckning för olika slags förbjudna stridsmedel (kärnvapen, biologiska vapen respektive stridsgaser).

I detta fall står 'Atomic' inte för stridsmedel, utan för rester av kärnvapenprovsområden, riskforskningslaboratorier, dumpningsplatser för RA-avfall, etc, där den radioaktiva strålningen blivit så hög att den är livshotande.

'B' betecknar ett område där risken för okända epidemier anses vara osedvanligt hög. Det rör sig t. ex. om gamla genlaboratorier, rymdhamnar, mutantområden o. s. v. varifrån man vet att mystiska sjukdomar har kommit.

'C' står för kemiskt riskområde, och betecknar gamla laboratorier, lager, dumpningsplatser, etc, för kemiska råvaror och avfall.

Det är i ABC-zonerna som chansen är störst att finna någonting intakt från den Gamla tiden, och det är även ABC-zonerna som är vanligast och bäst bevakade.

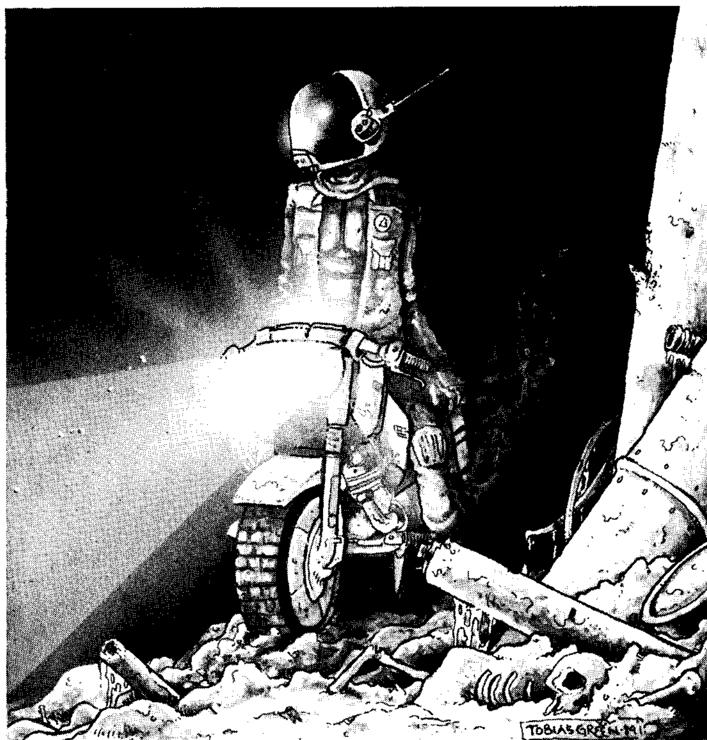
NOVOR

Novor är namnet på ställen där kraftiga kärnexplosioner ägt rum. Det kan t. ex. röra sig om kratrar efter bortsprängda städer eller exploderade kärnkraftverk. Skyddsområdena

kring novorna är ofta väl tilltagna för att mutanter inte skall känna sig instängda och få för sig att slippa ut.

KRIGSZONER

Krigszonerna är resterna av Katastroftidens krigsskådeplatser. De är ofta helt ödelagda av bomb- och kärnvapendetonationer; skelett efter utblåsta höghus, ruiner av shoppingcentra och fabriker, gator täckta av nedrasade husväggar, utbrunna bilvrak, renskrapade skelett, allt under ett tjockt lager av radioaktivt damm. Ruinstaden är dock inte helt död ännu; bland husskeletten finns ännu ett fåtal galna veteraner kvar, fasta i övertygelsen att kriget ännu inte är slut, kämpande mot stridsrobotar som vandrar runt i staden utan att ha fått några order att avbryta striderna.



Krigszonerna är mycket riskabla platser för utomstående; de kvarvarande gamla soldaterna och stridsrobotarna skjuter på allt som rör sig utan att fråga först. Å andra sidan kan man här göra en hel del gamla fynd.

GEORISKZONER

Georiskzonerna är kanske de mest riskabla och oberäkneliga av alla förbjudna zoner, säkerligen också de zoner som är kartlagda i minst utsträckning. Georiskzonerna kan t. ex. vara väldiga sprickor i jordskorpan, kilometerhöga förkastningar mitt i landskapet, vulkaner, svavelhaltiga geisrar som erupterar med jämna mellanrum, syrahav som med sina frätande ångor utgör en livsfara för alla i deras närhet, etc.

I georiskzonerna har man oftast inte särskilt mycket att hämta, utom möjligen råvaror som inte kan finnas någon annanstans. De är dock mycket farliga, eftersom jorbävningar, vulkanutbrott, etc. oftast kommer utan någon som helst förvarning.

2.3.5. ENKLAVER

Enklaverna är underjordiska städer från 2030-talet, då somliga underjordiska forskningsbaser helt isolerade sig från den mörka omvärlden ovan jord. De är givetvis helt självförsörjande och har ingen som helst kontakt med omvärlden; i det fåtal enklaver man har funnit har invånarna varit helt omedvetna om vad som har hänt utanför den. Man har ingen som helst uppfattning om hur många enklaver det kan finnas, men de man funnit har varit ganska små och helt fria från mutanter. De har å andra sidan varit ganska inavlade.

Eftersom invånarna i enklaverna lever på precis samma sätt som då de stängdes från omvärlden, så har de varit en mycket värdefull källa till gammal högteknologi. Å andra sidan har de dels inte varit särskilt förtjusta i den nya uppmärksamheten, dels har de varit ganska specialinriktade på ett enda område (eftersom de ursprungligen var underjordiska forskningsbaser är de utrustade för forskning kring ett enda specialområde).

2.3.6. KRATRAR

Här och var kan man finna de enorma kratrarna som är det enda spåret efter Katastrofen.

Kratrarna, som kan vara upp till 15 mil i omkrets och tre-fyra kilometer djupa, märks ofta inte i terrängen på grund av sin storlek, men vågar man bara trotsa radioaktiviteten och ta sig dit kan man i kratrarnas omgivning finna en hel del lämningar av de bortsprängda städerna. På vissa ställen har man också funnit rester av underjordiska komplex som nu ligger i dagen.

Kratrarna är populära tillhåll för mutanter som kan gömma sig i alla håligheter som finns i kraterns sidor (rester efter kloaksystem och tunnelbanor). Dessa mängder av håligheter gör också att kratrarna ganska sällan är vattenfyllda.

2.3.7. KLIMAT

I Mutants värld kan man knappast tala om klimat; man bör snarare tala om väder. Vädret, å sin sida, är dessutom mycket instabilt och oberäkneligt; tyfoner, stormar, värmeböljor, plötsliga köldknäppar, slagregn och långvariga torkperioder kan varvas om varandra utan någon som helst logik. Inne i Staden märker man inte särskilt mycket av detta; regn och vind hindras av de kilometerhöga skyskraporna, enorma klimatanläggningar värmer upp eller kyler ned bostads- och distributionsblocken och ser till att stadsmänniskan lever behagligt. I skymningszonen, däremot, är vädret en ständig fara, ofta ett rent helvete. Pionjärfarmerna är dock oftast försedda med klimatbubblor.

2.3.8. AVVIKANDE KLIMATZONER

Trots att klimat inte längre kan sägas existera i vanlig mening, kan man klart märka ut zoner där vegetationen inte riktigt är som den borde med tanke på det geografiska läget. Djungler har vuxit upp där det tidigare varit sibirisk taiga; regnskogar täcker en stor del av nordafrika, sydostasien är täckt av ett tjockt islager som påminner om den skandinaviska istidens.

2.3.9. LÄMNINGAR

Runt om i skymningslandet kan man finna en del bisarra lämningar efter den Gamla tiden. De står som meningslösa, absurda anakronismer i den nya tidens på samma gång högteknologiska och förödda värld.

STATYER

På 2030-talet var det mycket populärt med gigantiska, offentliga utmärkelser; beständiga mot väder och vind skulle de för alltid påminna framtidsmänniskan om banbrytarna inom vetenskap, administration och handel. Här och var kan man fortfarande finna dessa väldiga statyer, ofta mer än hundra meter höga, föreställande glömda stats- och vetenskapsmän.

RYMDHAMNAR

Efter "Stjärnornas krig" så upphörde så gott som all kontakt med rymden, och rymdhamnarna övergavs och förföll. De är dock fortfarande försedda med omfattande, självförsörjande säkerhetssystem, som förhindrat att de de sentida mutanterna och pionjärerna plundrat dem.

KOMMUNIKATIONSNÄT

Rester av de gamla kommunikationsnäten finns fortfarande kvar i så gott som hela skymningslandet. Sprickor, bombkratrar, förkastningar och andra geologiska fenomen har dock gjort att vägarna är i mycket dåligt skick; de intakta vägsträckorna är mycket sällan längre än 10 mil. Här och var ringlar järnvägsspår som jätteormar fram över slätterna, och beroende på förändringar av marknivån kan man här och var se broar stå mitt på torra land, medan breda flodfåror på andra ställen kan skära tvärs igenom en väg.

SPÖKSTÄDER

Under den hårda konkurrens som fördes mellan städerna efter "Stjärnornas krig" var det oundvikligt att vissa städer slogs ut av en eller annan anledning. De tömdes på folk som drogs till megastäderna i stället, och de tomma husen stod som gapande ruiner efter sina flydda invånare. Dessa spökstäder är numera helt utplundrade och bebos bara av mutanter och ziggysar som gömmer sig bland ruinerna.

SKROTUPPLAG

En naturlig, men tråkig, följd av det tidiga 2000-talets utpräglade konsumtionssamhälle är de enorma skrotupplag som fortfarande, efter 50 år, 'pryder' skymningslandet. Skrotupplagen, gigantiska berg av stål, betong, trä och plast, är ofta upp till en mil i diameter och 3-400 meter höga. Somliga utav dem har blivit övervuxna av gräs och ormbunkar och har bildat kullar som står som gravhögar över den svunna tidens stora män.

I skrotupplagen kan man ofta göra gamla fynd, mer eller mindre intakta. Rasrisker och mutantfaran gör det till ett ganska riskabelt företag att försöka plundra ett skrotupplag.

2.3.10. SKOGAR

Skymningslandet är till ganska stor del skogsbeklätt, men skogarna är samtidigt de delar av skymningslandet som är allra minst utforskade. Allt för många expeditioner har försvunnit spårlöst inne i de djupa barr-, och lövskogarna för att Staden skall tycka att det är lönsamt; det lilla trä man numera behöver kan man odla fram i Staden.

I skogarnas skyddade miljöer har mutationerna renodlats och vidareutvecklats i långt större utsträckning än i det övriga skymningslandet. Skogarna är därmed ovanligt rika på muterade djur av alla de slag; för det mesta är de dessutom betydligt större och rovhungrigare än sina ursprungliga förebilder.

I vissa sumpskogar har man t. o. m. observerat jättereptiler av samma slag som levde på jorden för miljontals år sedan.

Förutom de 'vanliga' blandskogarna med gran, tall, björk, asp, rönn, lind, etc, har det på vissa håll vuxit upp täta regnskogar och djungler på breddgrader där detta egentligen skall vara omöjligt. Hela processen kan gå mycket fort; på tre år kan en djungel breda ut sig mer än femtio mil. Djunglerna är liksom de övriga skogarna till stor del outforskade, men deras tendens att breda ut sig mycket snabbt gör att de ofta kan 'växa över' städer, vilka i så fall helt döljs av vegetationen. Sådana städer skyddas ofta från plundring av den farofyllda skogsomgivningen och innehåller mängder med högteknologiska fynd.

2.3.11. HAVEN

Haven är i Mutants tidsålder inte mycket att hurra för; ruttnande fisklik, regnbågsskimrande oljeavlagringar, grönsvarta sjok av döda alger, stinkande avfallsklumpar och rostiga, tömda skeppsvrak är allt som återstår av världshaven, åtminstone vid kusterna. Man måste färdas åtskilliga mil ut från land för att få en skymt av liv i vattnet, så fiske är en mycket liten näringsgren för Mutantvärldens invånare. 99% av stadsborna har aldrig sett havet.

2.3.12. INVÅNARE

Skymningszonen befolkas av ett flertal mer eller mindre desperata invånare; mutanter, pionjärer, ziggys, slavjägare, etc. Den stora skillnaden mellan stadsborna och skymningslandets invånare är att de senare är betydligt tuffare, mer misstänksamma, mer initiativrika och framför allt mer handlingskraftiga. Alla dessa karaktärsdrag är nödvändiga för överlevnaden i skymningszonens råa klimat. Stadsmänniskan är å andra sidan betydligt mer välutbildad och har förmodligen bättre hand med högteknologi.

MUTANTER

Skymningszonens nomadiserande och bofasta mutanter utgör en ganska stor del av dess invånare. De är ofta oorganiserade och ger ett ganska förvirrat intryck, men tittar man närmare ser man att deras handlingar ofta styrs av en märkligt välutvecklad självbevarelsedrift. Man måste trots allt tänka på deras förutsättningar; de har ju i princip börjat på stenåldersnivå.

Mutanterna har nästan inga högteknologiska föremål, och de som de har kan de oftast inte använda helt korrekt. De är å andra sidan väl beväpnade med svärd, klubbor, pilbågar och spjut.

Mutanterna är egentligen ganska fredliga och de anfaller bara om de känner sig hotade eller om de är desperata, t. ex. om de inte får tag på mat.

SLAVJÄGARE

Slavjägarna är en föraktad grupp människor som lever helt för sig själva. I tunga pansarbandvagnar åker de runt i skymningslandet och fångar stora, kraftiga mutanter och ziggysar som kan tjäna som arbetskraft i Staden. De är tungt beväpnade och fullständigt hänsynslösa.

RELIGIÖSA FANATIKER

Religion är ingen framträdande del i Stadens samhällsliv. Religiösa fanatiker blir oftast förvisade till skymningszonen, där de med sin karismatiska personlighet och sina enkla budskap ofta kan samla på sig stora anhang följeslagare; mutanter, pionjärer eller ziggysar. Deras budskap varierar enormt; somliga sekter lever som harmlösa eremiter på vad naturen kan ge, andra grupper är starkt militanta, aggressiva och välbeväpnade.

De religiösa sekterna anses ofta som harmlösa av Stadens invånare, eftersom de är så små. Inställningen till dem bland skymningszonens invånare varierar mycket.

PIONJÄRER

Pionjärerna är stadsbor som blivit utvisade från Staden till skymningslandet. De visar oftast ett starkt hat mot Staden och allt vad den står för, och de försöker i största möjliga utsträckning undvika alla kontakter med den.

ÄVENTYR
ATTENTAT: SYPOX

OBS! FÅR ENDAST LÄSAS AV SPELLEDAREN OBS!

7.1. INTRODUKTION

Attentat: Sypox är ett kort och ganska enkelt introduktionsäventyr för nyskapade rollpersoner. Det har en ganska 'rak' intrig — rollpersonerna erbjuds inte så många valmöjligheter — vilket är avsiktligt för att spelarna skall komma i gång utan problem. Den text som är *kursiverad* kan läsas upp direkt för spelarna. Text inom [hakparenteser] är kommentarer som visar hur spelledaren skall uppträda i vissa situationer. Text inom «dubbelklammrar» är text som framträder som skriven text för rollpersonerna. Överlämna gärna dessa meddelanden till spelarna i form av skrivna lappar.

Börja med att läsa igenom hela äventyret och läs därefter upp 'Spelarnas introduktion'.

Det finns inga kartor till äventyret, vilket är avsiktligt, eftersom det inte behövs några. Om du känner att det behövs en ritning över omgivningarna, t. ex. i samband med en strid, rita en egen med utgångspunkt från texten. Om det inte sägs något speciellt kan du själv hitta på hur det skall se ut.

7.1.1. BAKGRUND

Gainsay Corporations är en undergrupp till en megakorporation som tillverkar tunga vapen; laserkarbiner, neutronkanoner, etc. Utanför Staden, i den externa produktionsenheten Exprod5, ligger en annan industri som experimenterar med kärnvapenmissiler och ägs av Sypox — en annan kartell — och Gainsay planerar att konkurrera ut den, knäcka den och köpa upp den billigt. Först måste dock Gainsay Corporations ta reda på vilka kunder Sypox har, exakt vilka produkter de har, hur mycket de producerar och varifrån de får sina råvaror. Kort sagt; man måste ha reda på fabrikens kontakter och alla användbara uppgifter. Det är här spelarnas rollpersoner kommer in.

Sypox är dock liksom alla liknande företag extremt hemligt. Man har naturligtvis en egen Internpolis, som dock, enligt de rykten som nått Gainsay, för tillfället är under omkonstruktion, vilket gör företaget sårbart.

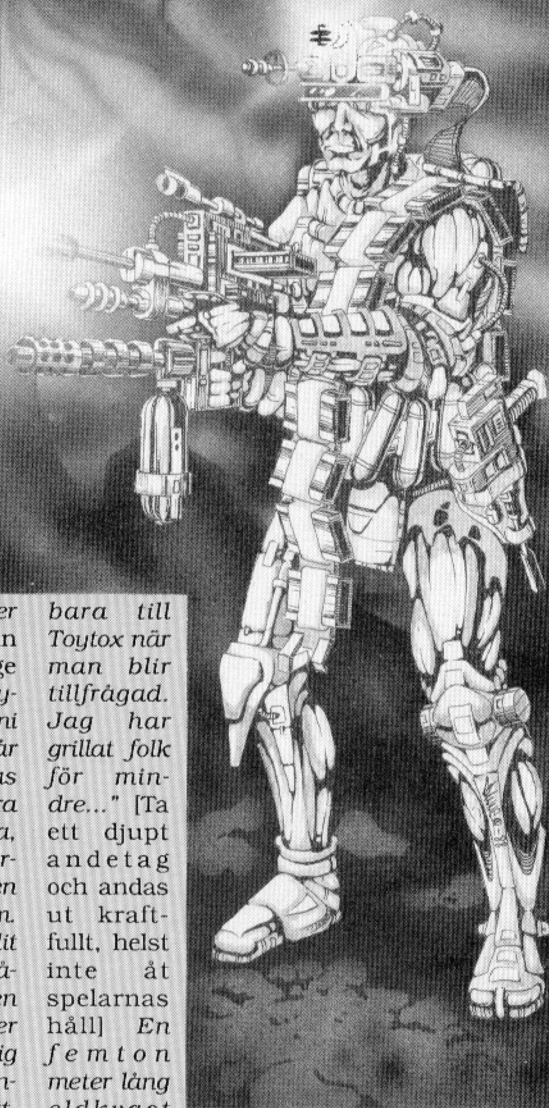
7.1.2. SPELARNAS INTRODUKTION

Läs upp följande för spelarna:

"Ni har, i egenskap av välkända äventyrare, kontaktats av en man som kallas Toytox och

som är en välkänd medlem av Stadens undre värld. [Läs upp den beskrivning av Toytox som ges i sektion 7.7.1.]. *Ni träffar honom i sällskap med tre gorillor och en kort, mager man i en parkeringsenhet i block DB541. Rakt på sak och med bestämd röst börjar han förklara er uppgift* [förvräng rösten så att det låter som att en mutant pratar]:

"Känner ni till Sypox? Inte? Right, dom experimenterar i alla fall med framställning av kärnvapenmissiler och har en fabrik ute i Exprod5. Vi har länge haft några egna män inne i deras InterPol, men nå'n pratade för mycket och dom avslöjades. Vi vet att dom därför har ganska stora problem med sin InterPol just nu, och därför gäller det att handla snabbt, medan den inte fungerar riktigt. Vi vill att ni nästlar er in i deras fabrik och grejar lite info ur deras databank. Ni kommer att jobba med vår dataexpert, Dutch här. [Han visar med en yvig gest på den korte, spenslige mannen.] *Han är en riktig lirare på försvarssystem, men när han väl har fixat in er så får ni klara er själva. Vi måste veta var Sypox får sina råvaror från och vilka som köper deras produkter, resten grejar vi. Fabriken torde vara ganska obevakad de närmsta 72 timmarna, men vi misstänker att dom har några säkerhetsrobotar där inne, förutom korparna, men dom borde knappast vålla er några problem. Försök helst undvika strid, men torskar ni dit så har ni aldrig sett mig, begrips? Några frågor? Bra! Har ni inte rapporterat till mig inom en vecka så sprider jag ut att ni är Toytox' ovänner* [dra ett finger över strupen]. *Ni kan hitta mig på Brandy's i hörnet av tjugosjätte och trehundrafyrtiförsta. Ni kan räkna med skälig ersättning, ska vi säga 1.000 friska EDs per skalle? Bra, här har ni 500 var i förskott* [rollpersonerna får 500 EuroDollar var, kontant], *resten får ni när ni är färdiga. Utgå!*



OM RP:NA AVBRYTER TOYTOX

Om någon av rollpersonerna avbryter Toytox, läs upp följande:

[Dödstystnad och lång, hård blick på den som avbröt. Tala lågt med hes röst:] *"Man talar bara till Toytox när man blir tillfrågad. Jag har grillat folk för mindre..."* [Ta ett djupt andetag och andas ut kraftfullt, helst inte åt spelarnas håll] *En femton meter lång eldkvast skjuter ut ur hans mun. Det blir med ens knallhett, och ni kan se att några plastkablar på en vägg en bit bort börjar brinna.* [Sätt ett finger framför munnen som tecken på att spelarna skall vara tysta. Fortsätt där du blev avbruten.]

UPPDRAGET BÖRJAR

"När Toytox är färdig så vänder han elegant på klacken och försvinner med sina tre livvakter,

som slänger långa blickar efter er. Bara Dutch står kvar. Han har en portfölj under armen, uppenbarligen med en miniterminal i."

Om rollpersonerna börjar prata med Dutch gapar han bara och visar upp en avhuggen tunga — det sedvanliga straff för de som pratar för mycket. Om rollpersonerna inte har något fordon så går Dutch fram till närmsta terrängvagn (modell Blizzard 4WD Extern, se sektion 4.3.7. i denna bok), öppnar motorhuven och dyker ned. Efter några sekunder brummar motorn igång, Dutch flinar menande mot RPna, hoppar in bakom ratten och gestikulerar ivrigt åt RPna att också hoppa in. Om de tvekar anlägger han en arg min och knackar på sin tempokalkulator på handleden. När RPna också satt sig i bilen skriver han in ett meddelande till dem på bilens dator: «Behöver ni utrustning, säg bara till. Jag kan greja det mesta till 'best price'».

Om rollpersonerna uppger att det är någonting de behöver så kör Dutch i väg till en skabbig källarlokal i produktionsblock PB43c i Stadens norra del. Resan tar tre timmar, och Dutch har bilradion på på högsta volym hela tiden. Sätt gärna på någon musik i bakgrunden, väldigt högt, för att illustrera detta. Tyvärr, för rollpersonerna, så 'sjunger' Dutch med i refrängerna, men det blir förstås bara en massa meningslösa gutturala ljud. När musiken stått på och du har lallat med i kanske tio sekunder kan du stänga av och fortsätta:

"Dutch håller på så här i tre timmar, tills ni kommer fram till en skabbig källarlokal i ett övergivet produktionsblock i Stadens norra del. Ni tas emot av en enormt fet man som glatt går fram och omfamnar Dutch, varpå han vänder sig mot er och säger "Oh yes, vänner till Dutchie-boy, eh? Ni kan kalla mig Fatso, en annan börjar bli van vi det, så inga hårda känslor för de'. Ah, kom med så ska vi se om vi inte kan greja lite godis..." 'Fatso' går före er genom en massa kulvertar tills ni slutligen kommer fram till en brandsäker pansardörr. Han pratar oavbrutet: "Mysigt plejs det här, en gammal lagerlokal för puffror och sån't. Hitta't av en slump nåra år se'n, idiotsäkert, asså'. Minsta pang här nere och halva sta'n flyger i luften, så ta't isigt, eh?" Dutch följer efter på lite avstånd med ena handen innanför trenchcoaten.

Skulle RPna, mot förmodan, försöka sig på något mot Fatso, så drar Dutch fram en bedövningspistol. Äventyret slutar i så fall här.

Fatso visar RPna in i ett enormt rum med betongväggar. Han har allt som finns i Utrustningstabellen som är märkt 'C' eller 'X' till salu. Priserna är de som anges i Utrustningslistorna, men RPna kan pruta ner det till hälften genom att slå ett Övertyga-slag. Differensvärdet blir rabatten i procent. Blir differensvärdet '40' så har de alltså 40% rabatt. Det kan inte bli mer än 50%. Slå ett nytt slag för varje sak som skall köpas. Fatso tar bara emot kontanter, vilket Dutch har upplyst dem om via bildatorn. RPna har sålunda haft tillfälle att ta ut kontanter innan de kommer till Fatso, om de har velat. När RPna är färdiga kan du fortsätta:

"Nej, grabbar, snälla, inget mer nu, ni ruinerar stackars gamla Fatso... Jaså, ni är på väg ändå? Ja, då skall inte Fatso uppehålla er längre, lycka till och hoppas det inte blir nåra problems med prylarna. 'Jöken. Dutch ser ganska otålig ut och går före ut till bilen. Han hoppar in bakom ratten och börjar köra ut ur stan."

7.2. UT UR STADEN

"Dutch kör på Interstrada 63 ut mot gamla City Port Ett. När ni efter fyra timmar [radion på på högsta volym igen, Dutch sjunger med precis som förut] *kommer fram till utfarten stoppas ni av en skvadron MetroPoliser som vinkar in Dutch till vägkanten. Han grymtar till lite* [grymta] *och svänger in mot MetroPolisernas vaktkur. Han tar fram en plastbricka ur sin trenchcoat och ger till MetroPoliserna, som nickar och öppnar de höga stålportarna. Dutch trycker gasen i botten bränner tjoande* [tjoa] *ut i Skymningslandet..."*

Om du vill så kan du låta spelarna själva få övertala MetroPoliserna att släppa ut dem ur Staden. Det kommer förmodligen att krävas både mutor och lyckade färdighetsslag i Övertyga i så fall.

7.3. RESAN GENOM SKYMNINGSLANDET

Resan genom Skymningslandet, innan rollpersonerna når fram till Exprod5, beskrivs inte här. SL kan, om han vill, lägga in egna händelser. Att resa genom Skymningslandet är dock inte som att resa i dagens landskap. (se sektion 2.3. i denna bok). Rollpersonernas bil kommer inte kunna gå snabbare än 50 – 60 km/h. Det är 125 mil till fabriken, och resan borde i så fall ta ungefär två dagar. Vid skymningen parkerar Dutch i väl dolda klippskrevor och tecknar åt RPna att hålla tyst. Har RPna inte med sig egen mat så kan han låta

dem 'hitta' lite proviant i den stulna bilens bagageutrymme.

Det är helt upp till dig själv som spelledare hur pass häftigt det här avsnittet blir. Om du vill kan du nöja dig med att säga att *"Resan till Exprod5 tar si och så många dagar"* men det är nog det absolut sämsta du kan göra. Tänk på det som står i kapitel 1 och 2 i den här boken. Inpränta för spelarna att det är *mycket farligt* att vistas i Skymningszonen (har de lite ammunition med sig så kan du vara riktigt elak och låta dem göra av med allting redan i Skymningszonen). Det rör sig knappast om någon fridfull transportsträcka på väg till en stor strid; snarare om en livsfarlig flykt genom områden ockuperade av fienden.

Här följer några förslag på saker som kan inträffa under färden genom Skymningslandet. Om du vill kan du slå 1T6 för att avgöra vad som händer. Allra bäst är det dock om du själv kan hitta på häftiga och spännande möten och händelser.

1 Bensinen tar slut. Lyckligtvis så kommer 2T10 ziggysar förbi efter 1T4 timmar på sina kraftigt modifierade terrängbilar. Avgör själv hur mötet artar sig (se dock sektionerna 2.3.12. och 2.4.3. i denna bok). Ett tips: våld lönar sig knappast mot de välbeväpnade ziggysarna.

2 En enorm spricka/klyfta/förkastning hindrar er från att komma fram. Den enda vägen upp är en primitiv linbana (byggd av pionjärer eller ziggysar) som dock håller för både RPna och deras bil. Stor risk för att det finns folk (som kräver någonting i utbyte för överfart) i närheten av linbanan.

3 RPna omringas av 2T20 beväpnade mutanter på vindsnabba riddjur. Gasen i botten krävs för att undkomma (slå ett Markfordon-slag för föraren varje minut). I värsta fall voltar bilen och RPna tas tillfånga. List kommer att krävas för att lyckas fly.

4 RPna stöter på någon muterat, eventuellt aggressiv, varelse. Se kapitel 3 i denna bok för vidare information.

5 RPna kommer till en pionjärfarm vars invånare är i skriande behov av en terrängbil.

6 RPna råkar ut för ett enormt oväder som tvingar dem att stanna. I värsta fall kan deras gömställe täckas av snö/sand/växtlighet, etc, så attde inte kan ta sig ut samma väg som de kom in.

7.3.1. DEN FÖRBJUDNA ZONEN

Mitt i RPnas väg mellan Staden och Exprod5 ligger en förbjuden zon (välj själv vilket slags zon det är, se sektion 2.3.4.). Om RPna hamnat i tidsbrist (t. ex. på grund av något hinder från sektionen ovan så ställs de inför alternativet att 'gina' genom zonen eller ta den betydligt längre och mer tidskrävande vägen runt zonen. Zonen är ungefär 10 mil i diameter, och om det är en radioaktiv zon så bör strålningen inte vara särskilt stark (styrka 2T6 kan vara lagom). Stridsrobotar och ett strömförande stängsel bevakar zonen; Dutch kan greja stängslet, robotarna blir spelarnas rollpersoners affär.

7.3.2. MUTANTBANDET

Plötsligt ser ni ett stort sandmoln några kilometer bort framför er. Färddatorn i bilen visar att det bara är några mil kvar till Exprod5, och terrängen just här är ganska kuperad. En stor kulle skymmer sikten, så ni kan inte se varifrån sandmolnet kommer.

Slå varsitt Iakttagelseförmågeslag för rollpersonerna. Om någon lyckas hör de ett svagt, knattrande ljud bortifrån 'sandmolnet'. Ljudet kommer antingen från ett vapen eller en mycket dåligt ljuddämpad bil.

I själva verket kommer det knattrande ljudet från bäggedera. När rollpersonerna kommer förbi kullen kan de se en eldstrid längre fram; en stillastående spaningssvävare (med nosen vänd mot Exprod5) håller på att attackeras av tre ombyggda bilar som åker i cirklar runt svävaren och skjuter. När/om RPna kommer ännu närmare så flyr angriparna österut i en svindlande hastighet. Poängtera för spelarna att det inte är någon som helst chans att de kan hinna i kapp de flyende mutanterna.

Om RPna beger sig fram till svävaren (om Dutch fortfarande kör så åker han dit vare sig spelarnas RP vill eller inte) så kommer de att finna lika många lik som RPnas antal samt en ganska sönderskjuten spaningssvävare (modell Galvin MI-5, se sektion 4.3.7.). En snabb undersökning visar att liken har exakt samma storlek som RPna (vilken tur!), och det är sålunda inga som helst problem för RPna att ta på sig de dödas kläder, inte ens om någon råkar vara en deformerad mutant. Liken bär pilotställ med ID-brickor och de har pilothjälmar med kommunikationsutrustning och spegelvisir. Man ser alltså inte ansiktet på personen innanför hjälmen.

På svävarens datamonitor står följande:

«Svävaren havererad. Vi anfalls av mutanter. Håller stånd. Beräknas anlända Exprod5 inom två timmar. Var redo öppna portarna i händelse av förföljelse.»

Om spelarnas RP inte fattar vinken så kommer Dutch utan kommentarer att dra av sig sina ytterkläder och börja sätta på sig det pilotställ som passar honom, varpå han börjar se över svävarens skador. Det tar 10 minuter att reparera den, och precis när reparationerna är färdiga så hörs mutanternas knattrande motorer i fjärran. Dutch rusar snabbt bort till bilen, hämtar sina saker, slänger in dem i spaningssvävaren och startar dess motorer. Han tecknar åt spelarnas RP att hoppa in, och precis när svävaren börjar åka i väg så börjar kulorna vina förbi RPnas öron. Det krävs bara ett kort ögonkast för att se att mutanterna har hämtat *stora* förstärkningar medan RPna reparerat svävaren.

Det tar en knapp halvtimme tills RPna börjar skymta silhuetten av Exprod5, och hur Dutch än prässar svävaren så lyckas han inte rycka ifrån mutanternas bilar. Beskriv jakten levande; illustrera gärna granatkrevaderna i svävarens närhet genom att rucka på bordet och kasta tärningar på spelarna (försiktigt!). Få dem att inse att deras liv hänger på sköra trådar.

Skulle RPna välja att stanna och ta upp kampen med de förföljande mutanterna så får de en otrevlig överraskning; alla svävarens vapensystem är utslagna. Om inte Dutch omedelbart vänder om och trycker gasen i botten så kommer RPna att bli skjutna i småstycken och kastade till gamarna.

Det tar ungefär en halvtimme att komma till Exprod5, men mutanterna som förföljer er verkar inte sakta ned för det. Komplexet består av fem stycken ganska små femkantiga byggnader som är placerade i en femkant, och i det hörn som pekar mot er ser ni hur portarna mycket riktigt står öppna. Det finns ett torn med några laserkanoner på högra sidan av porten, men de verkar inte vara bemannade.

Om spelarna undrar så är det enda sättet att undkomma mutanterna att fly in genom porten; vill RPna svänga av så kan du låta mutanterna skjuta kraftig spärreld i den riktning de föröker fly åt. RPna *ska* in i Exprod5.

7.4. EXPRODS

Exprod5 består av fem stycken femkantiga block, placerade i en femhörning. Varje block är fem vånigar högt och ungefär 100 meter brett.

Alla blocken tillhör Sypox. Ett av blocken är bostadsblock, ett står för kraftförsörjning för hela anläggningen, ett block tjänar som lager och de två återstående blocken innehåller själva fabriken.

Naturligtvis är det omöjligt att beskriva varenda rum i ett så gigantiskt komplex, se dock sektion 7.4.3. nedan.

7.4.1. ANKOMSTEN TILL EXPRODS

När RPna kommit in genom portarna så skjuts de omedelbart igen innan mutanterna hinner komma in. Ingen skjuter tillbaka på mutanterna från komplexet. Dutch stannar svävaren på det öppna fältet mellan blocken, och tre män i civila korp-uniformer fram till den. En ung man med, av gradbeteckningarna att döma, mycket hög ställning, börjar tala till RPna med låg, mycket irriterad röst:

"De var √µ†/|£$√ på tiden att vi fick lite avlösning här. Ni såg ju själva, vi hade inte en suck att skjuta tillbaka på mutanterna; här finns inte en själ som vet hur man sköter de där laserschabraken. Va' håller de där höga Inter-Pol-gubbarna på med egentligen? Nåväl, nu är ni här i varje fall, välkomna till Exprod5! Ni kommer att förläggas i BB:t, bostadsblocket, alltså, där borta [pekar med tummen över axeln]. Ivor här är ställföreträdande InterPolchef och kommer att visa er dit."

Mannen som tydligen heter Ivor är en man i 55-årsåldern, ganska kort och halvflintis. *'Ta era grejor, vi hemvändare kommer att ta svävarn så fort vi fixat till den'*, säger han kort och börjar gå bort mot 'BB:t'. På hans tonfall och min skall RPna märka att han inte har särskilt höga tankar om dem.

Om RPna tar av sig hjälmarna säger han *"Hmm, känner inte igen er. Ni är nyförflyttade från Tradcom, eller hur?" Ivor spänner ögonen i er och det märks tydligt att han förväntar sig ett svar.*

När någon av spelarna svarat, slå ett Övertyga-slag för att se om Ivor går på bluffen. Modifiera slaget beroende på vad du själv tycker. Tvekar RPna eller lämnar motsägelsefulla uppgifter, ge dem –25. Om de å andra sidan svarar omedelbart och självsäkert så får de +25. Lyckas de inte övertyga Ivor så blir han misstänksam och börjar ställa luriga följdfrågor (hitta på själv; de skall inte vara alltför svåra, men inte heller alltför lätta. Han kan t. ex. fråga [lite tveksamt] *'Jaha, så ni blev hitskickade av... eh... Winther?'*, vilket kräver ett nekande svar, t. ex. *'Nej, Presco, den nye killen med rödsprängda ögonen, sa att vi skulle sticka hit direkt!'*, o. s. v.). Vad som än händer så klarar sig dock RPna undan Ivors frågor om de inte klantar sig enormt mycket. I så fall så drar Ivor fram en revolver ur innerfickan och säger *'Ni är arresterade!'*. Äventyret slutar här

i så fall: det finns ingen chans för RPna att undkomma.

Om RPna däremot lyckas bluffa Ivor, så visar han dem genom en lång korridor fram till en hiss. Han pratar nästan oavbrutet: *"Hå hå ja ja, sicken sörja allt det här. Ni får se till att bättra på vårt rykte lite grann, korparna här vågar knappt prata med varandra längre av rädsla för infiltratörer. Ni får sällskap i morgon, då kommer Marco-sektionen hit och inspekterar. Jag behöver väl knappast upplysa er om vad det innebär... se till att allt flyter, annars kommer ni ångra att ni blev förflyttade."*

Hissen tar hela gruppen till 5:e våningen. För att öppna dörren måste Ivor skriva in ett kodord. Slå varsitt Iakttagelseförmågeslag för RPna. Om någon av dem lyckas så ser de att kodordet är «Victor». Framför hissens utgång finns ett tre gånger tre meter stort rum med en dörr på varje vägg. Dörren rakt fram leder till InterPolarnas (RPnas) bostadsenhet, den till höger leder till ett kontrollrum med hundratals små videomonitorer och mängder av sofistikerad avlyssnings och spaningsutrustning, och dörren till vänster leder till hygienenheterna. Ivor klämmer fast passerkort på RPnas bröstfickor och säger: *"Jag föreslår att ni tar bort de här* [pekar på de ID-brockor som satt på de avlidna agenternas pilotställ] *Tag de här i stället, så slipper ni onödiga frågor. Jag förutsätter att ni redan lärt in de roller ni skall anta här på Exprod5. Korparna här är oerhört intelligenta, men lite tröga och trista. Sådär ja!* [fäster passerkortet på den sista RPns bröst]. *Ni vet vad ni har att göra. Lycka till, det kan sannerligen behövas."*, varpå han går ut till hissen igen.

7.4.2. INNE I EXPROD5

När RPna väl är inne i Exprod5 har de klarat av huvuddelen av detta introduktionsäventyr. Om du vill dra ut på det hela, improvisera för fulla muggar! Där ingenting sägs – hitta på själv. Eftersom det skulle fylla hela den här boxen att beskriva Exprod5 ingående, så låter vi bli, och nöjer oss med att räkna upp lite av det som finns som kan vara av intresse för spelarna.

I RPnas 'bostadsenhet' finns 20 sovbubblor, några bord och stolar, en liten 'verktygshörna' där alla nödvändiga reparationsattiraljer för cybernetik finns och fyra små runda fönstergluggar. Det ligger på femte våningen, så det krävs mer än smidighet för att ta sig ner den vägen.

I övervakningsrummet finns det otaliga videomonitorer som visar i stort sett allt som sker i Exprod5; fabriken, bostadsenheterna, lagret och styrcentralen. Varje arbetare som syns på skärmarna namnges i bildens underkant.

När Ivor har gått så kan den egentliga jakten på information börja. Det räcker med att gå in i övervakningsrummet, plugga in sig på datorerna (kräver ett lyckat färdighetsslag i Datorkunskap med -100 på GCL) och börja plocka. Om ingen RP föreslår detta, så kan Dutch börja göra det på eget initiativ. Efter några timmar bör det hela vara klart, timmar som kan avbrytas av diverse olika händelser som sätter RPnas list och färdigheter på svåra prov.

7.4.3. ATT TA SIG UT UR EXPROD5

Vad som än händer, hur RPna än bär sig åt, så kommer deras dubbla identitet att avslöjas. I samma ögonblick som de börjarsmida planer för hur de skall ta sig ut från Exprod5 så går larmet – InterCom-radion i deras rum befaller dem med myndig röst att omedelbart inställa sig i Styrcentralen. Kommer de ihåg koden till hissen är det inga problem – det är bara att knappa in 'Victor', åka ned fem våningar, springaut, rycka tag i närmsta spaningssvävare (det råkar händelsevis stå några startklara på gården) och blåsa i väg. De kommer inte att bli jagade, men däremot kommer de att möta InterPoliser på väg tillbaka till Staden, såvida de inte omedelbart ger sig av på nya äventyr i Skymningszonen åt ett helt annat håll!

7.5. RESAN HEM

Se sektion 7.3. Hemresan bör dock alltid vara bekvämare än resan till målet; RPna vill koppla av efter ett långt och krävande uppdrag, de vill känna att de uträttat något och ta det lite lungt innan de kan utkräva sin välförtjänta belöning.

Alltså är det nu du skall smälla på med det grova artilleriet! Låt dem inte få en lugn sekund, ställ dem oavbrutet inför nya, hemska faror och stuntna i att de har slut på ammunition (vilket de borde ha). Den enda händelse som måste inträffa på väg tillbaka till Staden är att RPna möter sektion Marco som är på väg ut till Exprod5. Detta är eliten ur företagets InterPol; de kommer i två spaningssvävare målade i svart- och gulrandigt. Om RPna tänkte på det när de var inne i datanätet så vet de om vad sketion Marco är för något och hur

de uppträder i strid; detta ger dem plus på initiativslaget i varje stridsrunda.

7.6. AVSLUTNING

Om RPna klarar sig undan sektion Marco och alla hemska mutanter kommer de tillbaka till Staden. De hittar utan problem till Brandy's och träffar där Toytox i sällskap med sina tre livvakter i ett avskilt bås. Han ler spydigt när han får syn på RPna, reser sig och säger:

"Ah, mina vänner, så snart? Jag hade nästan gett upp hoppet, men här är ni ju, ni vill ha era pengar, förstås. Visst, visst, snart, men först... informationen."

Om RPna ger honom en lapp med det han vill veta eller om de berättar det muntligt spelaringen roll, men så snart Toytox fått veta vad han vill så tecknar han omärkligt åt en av sina livvakter (slå ett Iakttagelseförlmåge slag med -25 GCL för att se om någon RP upptäcker det) som försvinner. Om någon RP frågar om detta så säger Toytox att han gick i väg för att hämta pengar.

Det tar bara några sekunder innan de första skotten avlossas. Toytox dyker omedelbart ner på golvet, de två övriga livvakterna drar fram sina pistoler och börjar skjuta. Båset där RPna och Toytox befinner sig är fem gånger fem meter stort, och den enda inredningen är bordet och stolarna de satt vid. För att RPna inte skall bli avrättade omedelbart kan du låta någon utav livvakterna fumla första stridsrundan. Toytox kommer inte att använda sin Pyrohali förrän i tredje stridsrundan. Försöker RPna fly så väntar den tredje livvakten just utanför dörren med vapnet höjt. Det tar minst 5 minuter innan MetroPolisen kommer. Dutch hjälper inte RPna, men anfaller dem hellr inte. Han bara tittar på.

7.7. SPELLEDARPERSONER

Spelledarpersoner är spelledarens eget medel att styra händelsernas förlopp. Genom dem kan RPna få ledtrådar, möta faror eller till och med dö. I detta äventyr finns i stort sett bara en riktigt viktig SLP; Dutch. Han kan klara av det som inte RPna kan, men han kan också trassla till det för dem, om inte annat för att sätta spelarna på prov. Framför allt så kan han styra RPna längs äventyrets handling; hindra dem från att vika av utanför äventyrets ramar eller se till så att de byter riktning där det behövs.

7.7.1. TOYTOX

Toytox är en ganska lång och mycket kraftig, svartmuskig mutant som med våld och list slagit sig fram till en framskjuten position inom Stadens undre värld. Han uppträder som om han ägde hela Staden, och de som satt sig upp mot honom och överlevt kan räknas på en fläktinspektörs ena hand...

I själva verket så är Toytox en typisk smågangster som lyder under betydligt mäktigare män. Hans nonchalans och överlägsenhet gentemot sina egna underlydande ligger bakom en stor del av hans framgångar; han har skaffat sig ett blodigt rykte och allmänt fruktad i RPnas stadsdel.

Om RPna av någon anledning skulle anfalla Toytox så kommer hans tre livvakter att skydda honom med sitt liv; Toytox använder sin Pyrohali endast i nödfall. I allra yttersta nödfall använder han sin sonar (han har MST 14) för att bedöva RPna.

Klass: MUT (människa; Krim)

Väsentliga färdigheter: Övertyga 95%, Gevär 75%, Undvika 20%

Mutationer: Pyrohali, Sonar

Defekt: Allergisk mot alkohol

7.7.2. DUTCH

Dutch är en typisk Korp som slagit in på brottets bana. Han anställdes av Toytox sedan han fått tungan utskuren av sin förre arbetsgivare.

Dutch är ganska kort, ungefär 155 cm, och dessutom ganska mager, ca 55 kg. Han har kritvitt, kort hår, vilket tillsammans med hans cybernetiska öga [en modell som ligger utanpå huvudet, se framsidan av Mutantboxen] *ger honom ett vildsint utseende.* Han är dock en mycket fridfull man som ogärna använder vapen. Om du vill kan du låta honom komma med goda idéer om spelarnas RP kör fast.

Dutch uppträder ganska arrogant, nästan lite överlägset, mot RPna, som om han visste att allt som RPna kan göra gör han tusen gånger bättre. Han tar på eget initiativ kommandot för gruppen, och blir mycket irriterad när RPna inte gör som han gestikulerar. Om något misslyckas så rycker han bara på axlarna och gestikulerar att RPna är välkomna att försöka själva, även om han tydligt visar att han inte har några större förhoppningar om att de skall lyckas.

Dutchs dataterminal ger honom +100 på Datorkunskap när han knäcker säkerhetssystem. För att kunna använda datorn krävs

dock tre lyckade färdighetsslag i Datorkunskap i rad; ett för att koppla in datorn på rätt sätt, ett för att aktivera programmet och ett för att får programmet att bryta ner säkerhetssystemet. En vanlig RP kan sålunda få vissa problem med att använda Dutchs mycket sofistikerade utrustning.

STY	8	INT	17	PER	16
SMI	15	STO	7	FYS	10
MST	14	SB	–	KP	17

Förflyttning: 25

Klass: NOM (Korp)

Ålder: 29

Huvudhand: Höger

Väsentliga färdigheter: Datorkunskap 95%, Markfordon 60%, Flygfordon 90%, Undvika 35%, Pistol 40%, Iakttagelseförmåga 75%, Rörliga manövrer 20%

Viktig utrustning: Bärbar dataterminal med kablar och program som knäcker säkerhetssystem, H&K P7M13 med 4 magasin, Dyrksats f. datalås, Ficklampa, Metalldetektor, Verktygslåda, 13 energipacker

Cybernetik: Mikroskopöga

7.7.3. SÄKERHETSROBOTAR

6 stycken, ur sektion Marco

STY	24	INT	7	PER	6
SMI	9	STO	16	FYS	18
MST	10	SB	+1T6	KP	34

Förflyttning: 27

Klass: ROB (stridsrobotar)

Ålder: 8

Huvudhand: Dubbelhänta

Väsentliga färdigheter: Automatvapen 60%, Gevär 60%, Undvika 50%, Rörliga manövrer 50%, Iakttagelseförmåga 45%

Viktig utrustning: Galil med bajonett, 3 magasin, 1 spränggranat, tunga stridsrustningar (täcker hela kroppen)

Roboteknik: Sonar, Radioutrustning

7.7.4. TOYTOX' LIVVAKTER (3 ST)

STY	17	INT	6	PER	7
SMI	12	STO	17	FYS	15
MST	8	SB	+1T6	KP	35

Förflyttning: 27

Klass: NOM (Merc)

Ålder: 23

Huvudhand: Höger

Väsentliga färdigheter: Pistol 60%, Obeväpnad strid 80%, Undvika 30%, Rörliga manövrer 30%, Iakttagelseförmåga 25%

Viktig utrustning: Colt Python, 12 patroner

Cybernetik: Hyperaktivator, IR-öga

7.7.5. KORPAR I EXPROD5

STY	8	INT	15	PER	12
SMI	10	STO	11	FYS	11
MST	11	SB	–	KP	22

Förflyttning: 21

Klass: NOM (Korp)

Ålder: 35

Huvudhand: Höger

Väsentliga färdigheter: Obeväpnad strid 40%, Undvika 20%, Iakttagelseförmåga 70%, Rörliga manövrer 25%

Viktig utrustning: Minilaser

Cybernetik: Geigermätare, laserfinger



Pionjärerna är oftast bofasta i starkt befästa farmer. De har av Staden försetts med tillräckligt med högteknologi för att kunna bygga upp fungerande, relativt bekväma samhällen.

ZIGGYS

Ziggysarna, eller nomaderna, är vanliga nomer som alltid bott i skymningszonen. De är mycket misstänksamma mot Staden och dess invånare, och undviker även pionjärfarmerna.

Nomaderna lever av jordbruk och plundring av övergivna städer och förbjudna zoner. De har således tämligen gott om högteknologi, visserligen föråldrad, men fullt funktionsduglig. De färdas mestadels i kraftigt ombyggda och förstärkta terränggående bilar, och bensin och eldvapen är hårdvaluta. Ziggysarna är de farligaste av skymningszonens invånare, eftersom deras enda mål är att överleva. De skjuter på det mesta som rör sig på jakt efter föda och föremål.

2.4. FÄRDMEDEL

Kommunikationer sker i Mutants tidsålder på i stort sett samma sätt som i vår tid; bilar, flygplan och helikoptrar är de vanligaste fordonen, och det mesta drivs fortfarande med bensin som framställs syntetiskt.

2.4.1. ANTIGRAV-FORDON

Antigravitationsfordonen utvecklades på 2040-talet, men efter "Stjärnornas krig" avstannade utvecklingen tvärt. Numera används de mestadels som fraktskepp och passagerartransporter, eftersom de är ganska långsamma och har mycket begränsad manöverförmåga. Antigrav-skeppen är mycket dyra att framställa och drivs av uran, som också är mycket dyrt. Ett fåtal små svävare, tvåsitsiga och med lastkapacitet på 200–300 kg, finns fortfarande kvar sen den Gamla tiden, men de tillverkas inte längre och tillgången på reservdelar är obefintlig.

2.4.2. SVÄVARE

Vanliga svävare är stadsbornas vanligaste mindre fordon i skymningslandet, där den oländiga terrängen hindrar de flesta standardbilar från att ta sig fram. Svävarna färdas på en luftkudde, och kan således inte flyga, utan de kan endast färdas över land och vatten.

2.4.3. BILAR

Såväl inne i Staden som ute i skymningszonerna är bilar fortfarande det vanligaste transportmedlet. Stadsbilarna liknar dagens bilar ganska mycket, men de styrs ofta av de magnetsignaler som finns inlagda i körbanan på alla större vägar. När man kommer in på en magnetled behöver man varken svänga eller reglera farten, men när man skall svänga av eller byta fil måste man koppla bort magnetsystemet och styra bilen manuellt. Magnetslingorna håller ett säkerhetsavstånd mellan bilarna, och det är omöjligt att krocka så länge man är inkopplad på dem.

De stora vägarna inne i Staden, interstradorna, är tiofiliga och har alltid magnetslingor. På de allra största interstradorna räcker det med att man programmerar bilen med sin destination, så styrs den automatiskt tills magnetslingan tar slut, vilket meddelas med en kraftig signal.

Bilarna är bensindrivna, vilket gör att stadsluften i närheten av interstradorna är mycket dålig. Avgasreningen är dock bättre än i slutet av 1900-talet.

I skymningszonerna är bilarna helt annorlunda. De har ofta byggts till med skydd och extrautrustning så att de mer påminner om pansarvagnar än bilar. Galler eller stålnät för rutorna, massiva urenatdäck och reservmotorer är nästan standard för att man skall kunna klara sig undan alla skymningslandets faror. De flesta av skymningszonens bilar har gamla motorer, som inte kan drivas med syntetisk bensin. Den som har kontroll över en oljekälla eller ett -raffinaderi är sålunda en mycket mäktig person.

2.4.4. HELIKOPTRAR

Helikoptrar används till övervakning från luften och för snabba transporter till och från de externa produktionsenheterna. Metropolisen sköter nästan all övervakning från sina tungt rustade och väpnade helikoptrar.

2.4.5. LUFTBANOR

Luftbanorna är mutantstadens motsvarighet till tunnelbanorna. De senare blev snabbt omoderna och opålitliga, eftersom allt fler ljusskygga individer tog sin tillflykt till tunnelbanesystemen, och i stället utvecklades de snabbare och bekvämare luftbanorna. Lufbanetågen är eldrivna och energisnåla och står för närapå all kollektivtrafik i Staden. De är lätta att underhålla, punktliga, styrs helautomatiskt och är billiga i drift.

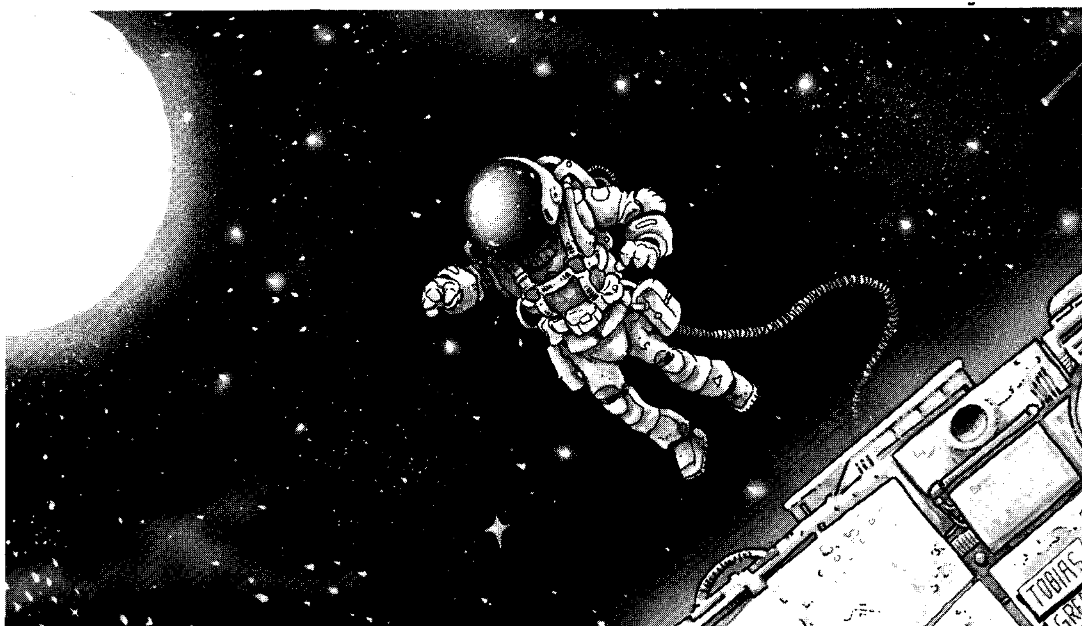
2.5. RYMDEN

Mutantstaden har efter "Stjärnornas krig" inte längre särskilt mycket att göra med rymden. Fortfarande finns en del intakta baser och komplex i omloppsbana runt jorden; stjärnklara kvällar kan man se dem som klart lysande, stillstående punkter på himlen.

Alla rymdhamnar är övergivna, och det finns nästan inga rymdskepp kvar på jorden. De flesta som finns är havererade eller trasiga, och det mesta av rymdfartstekniken har glömts bort under de 40 år som gått sedan de sista reguljära rymdtransporterna; år 2089 har man inte mer kunskap om rymdfärder än år 1989. Svunna är de tider då man kunde sätta sig i en liten rymdjakt och flyga upp till månen utan hjälp utifrån.

Företagen är inte längre särskilt intresserade av rymden eller solsystemets planeter, och man har heller inga resurser för att kunna bedriva någon forskning på detta vanskliga område. Visserligen har enstaka försök till rymdfärder har gjorts, men de har alla varit mycket kostsamma och har gett förhållandevis klena resultat. Mycket av hemligheterna med rymdskeppens konstruktion gick förlorad i och med "Stjärnornas krig".

Vad som hänt med de kolonisationsprojekt som påbörjades på 2030-talet är okänt; man har inte hört ett ljud från varken mars- eller månkolonierna. Den allmänna uppfattningen är att de också förstördes i "Stjärnornas krig".



VÄXTER & DJUR

3.1. INTRODUKTION

I Mutanvärlden, framför allt i Skymningslandet, lever en hel del muterade växter och djur. De flesta av dem uppvisar inga som helst likheter med 1900-talets vanliga vilda djur, och så gott som alla nyttodjur är helt utrotade. Endast i vissa farmer i skymningszonerna kan man hitta levande exemplar av gamla hästar, kor och svin.

De enda djur som förekommer i staden är hundar, både vildhundar och vakthundar. Allt övrigt kött kommer från de stora köttfabrikerna, som med hjälp av materialet i de gamla genbankerna kunnat få fram surrogatkött.

De vilda djur och växter som beskrivs här nedan är bara ett illustrativt urval som skall tjäna som grund när du skapar egna varelser som dina spelare kan stöta på.

3.1.1. FÄRDIGHETER

Varelserna har fått färdigheter som är anpassade till deras naturliga liv eller de sysslor de ägnar sig åt. Vi kan inte förutse de spelsituationer som kan inträffa och därför uppmanar vi dig att inte känna dig bunden av de siffervärden som anges här. Spelet fungerar bättre om du är flexibel och tänker på vad som behövs för att spelet ska flyta väl i stället för att slaviskt följa reglerna.

Färdigheter och träffchanser med naturliga vapen anges för det mesta som ett färdigräknat genomsnittligt procentvärde. Visserligen kan man beräkna GCL separat för varje varelse, men vår inställning är att man bör befria SL från det extra beräkningsarbetet. De flesta varelser ur detta kapitel passerar nog ändå rätt snabbt förbi under äventyren. Varje SL får givetvis göra bedömningar från fall till fall och ändra på detta om han föredrar det.

SL bör modifiera varelsernas färdigheter med avseende på ålder och erfarenhet. Detta är ett utmärkt instrument för SL när han behöver balansera sitt äventyr. Tuffa rollpersoner behöver tuffa motståndare och nybörjarrollpersoner behöver mindre dugliga motståndare som de har en chans mot. Du kan således modifiera alla värden uppåt eller nedåt med upp till 50% och förklara det med att djuret är gammalt eller ungt.

3.1.2. TERMER

Antal: Detta visar hur många varelser som brukar vara tillsammans, t. ex. i en flock. Detta värde ska givetvis bara användas som en riktlinje och SL ska aldrig känna sig bunden av det.

Grundegenskaper: Dessa har samma funktion som i de vanliga reglerna. De ointelligenta varelsernas INT används främst på Motståndstabellen, och har inte med deras förmåga till intelligent tänkande att göra utan i stället med deras list och självbevarelsedrift.

Typvärde: Detta är det genomsnittliga resultatet när man slår för grundegenskaper. GCL och skada för naturliga vapen har beräknats från typvärdena, men om SL slår fram egna varelser, i stället för att använda medelvärdena, kan han beräkna GCL och skada för naturliga vapen separat för varje varelse.

Naturliga attacker: Här står vilka attacker en varelse kan göra och hur många. Står det t. ex. '2 klor' betyder detta att den kan göra två klo-attacker i samma SR. De flesta varelser kan dock bara attackera ett enda mål per SR. Det anges dessutom hur stor GCL och Skadan av attacken är (beräknat från Typvärdena).

Förflyttning: Varelsernas förflyttning anges i meter per SR. Det noteras med följande bokstäver: L (till lands), S (simmande), F (flygande), G (grävande).

Naturligt skydd: Här anges varelsens "rustning" i form av skinn, päls, hud, etc. Skyddet absorberar skada från varje attack.

Färdigheter & Förmågor: Om en SL anser att färdigheterna bör vara annorlunda står det honom fritt att göra de ändringar som behövs.

3.2. EXEMPEL PÅ MUTANTVÄRLDENS VARELSER

3.2.1. TYPISK VAKTHUND

Antal: 1 - 2
Grundegenskaper/Typvärde

STY	2T6+1/8	FYS	2T6+1/8
STO	2T4+1/6	INT	5/5
SMI	2T6+9/16	MST	3T6/11

KP: 14

Naturliga attacker	**GCL**	**Skada**
1 Bett	25%	1T10

Förflyttning: L16
Naturligt skydd: inget
Färdigheter & förmågor: Iakttagelseförmåga 70%, Rörliga manövrer 70%, Undvika 40%

3.2.2. BJÖRN

Normalt går björnar på alla fyra, men när de slåss reser de sig på bakbenen. Om björnen träffar samma mål med bägge sina klo-attacker så har den lyckats greppa tag i sitt offer och lyckas därmed automatiskt med en kramattack nästa SR. För att ta sig loss ur björnens grepp måste man övervinna dess STY med sin egen. Om man sitter fast i björnens grepp kan man varken anfalla eller parera annat än med mutationer. Om björnen angrips av någon annan motståndare är det 25% chans per SR att den släpper sitt offer.
Antal: 1
Grundegenskaper/Typvärde

STY	3T6+9/20	FYS	3T6/11
STO	3T6+9/20	INT	5/5
SMI	3T6/11	MST	3T6/11

KP: 31

Naturliga attacker	**GCL**	**Skada**
1 Bett	35%	2T6
2 Klor	35%	2T6
1 Kram	spec	2T8

Förflyttning: L12
Naturligt skydd: 2 poängs skinn
Färdigheter & förmågor: Iakttagelseförmåga 40%, Rörliga manövrer 15%, Undvika 20%

3.2.3. DRÅPARTRÄD

Ett dråparträd är en intelligent köttätande växt som kan leve i i stort sett alla slags miljöer. Det livnär sig på att fånga in mindre djur (upp till människostorlek) med sina tentakler. Trädet har tjock, grågrön stam som är mellan 3 och 5 meter hög och ca 1 meter tjock. I toppen finns ett 'gap' omgivet av 2T4 tentakler. Dessa är gråbruna, upp till fem meter långa och ca 2 dm tjocka. Blir man fångad i en tentakels grepp måste man övervinna dess STY för att kunna ta sig loss. Man kan bara ta sig loss från en tentakel per SR.
Antal: 1
Grundegenskaper **Typvärde**

STY	3T6+3/14	FYS	5T6+1/19
STO	3T6+3/14	INT	3T6/11
SMI	2T6/7	MST	1T6+3/7

KP: 33 för stammen, 14 för varje tentakel

Naturliga attacker	**GCL**	**Skada**
2T4 Tentakler	25%	1T6

Förflyttning: Ingen
Naturligt skydd: Stammen har 4 poäng bark
Färdigheter & förmågor: Inga; tentaklerna har Undvika 25%

3.2.4. GIGANTISK EKOXE

Den gigantiska ekoxen är närmare 5 meter lång, 1,5 meter hög och 2 meter bred. Den är mycket aggressiv och man kan ofta se spår av dess framfart genom avklippta trädstammar. Färgen är blåsvart och käkarna är blå.
Antal: 1
Grundegenskaper/Typvärde

STY	7T10/38	FYS	7T10/ 38
STO	7T10/38	INT	1T/64
SMI	1T6/4	MST	1T6/4

KP: 76

Naturliga attacker	**GCL**	**Skada**
1 Bett	45%	5T6

Förflyttning: L15
Naturligt skydd: 6 poängs skal
Färdigheter & förmågor: Iakttagelseförmåga 20%, Rörliga manövrer 10%, Undvika 10%

3.2.5. ULTRATIGER

Ultratigern är en gigantisk muterad sabeltandad tiger. Den är närmare 4 meter lång och nästan lika hög som en människa. I övrigt ser den, bortsett från de tre decimeter långa hörntänderna, ut som en vanlig tiger.
Antal: 1
Grundegenskaper/Typvärde

STY	4T6+24/38	FYS	3T6+3/14
STO	3T6+12/23	INT	5/5
SMI	2T6+9/16	MST	2T6/7

KP: 37

Naturliga attacker	**GCL**	**Skada**
1 Bett	45%	4T10
2 Klor	45%	4T8

Förflyttning: L24
Naturligt skydd: 2 poängs hud
Färdigheter & förmågor: Iakttagelseförmåga 80%, Rörliga manövrer 70%, Undvika 35%

3.2.6. MÖRDARKANIN

Mördarkaninerna är blodtörstiga små rovdjur som inte dras sig för att anfalla varelser som är många gånger större än de själva. De har vassa hörntänder och jagar i flock. De försöker smyga sig på sitt byte och sedan anfalla dess nacke – eller något annat oskyddat område – med ett välriktat skutt (slå ett Rörligt manöverslag)

Antal: 1T10+10

Grundegenskaper/Typvärde

STY	1T4+1/4	FYS	2T4/5
STO	1/1	INT	3T6/11
SMI	2T6+20/27	MST	2T6/7

KP: 2

Naturliga attacker	GCL	Skada
1 Bett	30%	1T10

Förflyttning: L10

Naturligt skydd: inget

Färdigheter & förmågor: Iakttagelseförmåga 30%, Rörliga manövrer 75%, Undvika 55%

3.2.7. DJÄVULSKLOT

Djävulsklot är små, lätta, gråvitt halvgenomskinliga varelser som svävar omkring i luften som ett slags stora såpbubblor (de är ungefär lika stora som en fotboll). Deras yta är helt slät och täcks av ett slemmigt syraskikt. Syran är mycket frätande, och om man kommer i kontakt med ett djävulsklot tar man genast 10 KP i skada. Om man har en rustning på så ger den normalt skydd, men den förstörs på köpet av syran och dess absorption minskas permanent med 10.

Om man skjuter sönder ett djävulsklot så sprids syran ut över ett område med 10 meters diameter. Alla inom diametern tar 1 KP i skada; har de rustningar på sig minskas dessas absorption med 1.

Det har hänt att mutanter har fångat in djävulsklot i håvar och använt dem som projektiler och minor. Ett annat vanligt problem är att de kolliderar med flygplan eller kraftledningar.

Antal: 3T20

Grundegenskaper/Typvärde

STY	–/–	FYS	–/–
STO	1/1	INT	1/1
SMI	0/0	MST	15/15

KP: 1

Förflyttning: Ingen; de svävar med vinden

Naturligt skydd: Inget

Färdigheter & förmågor: Varje djävulsklot har en mental mutation.

3.3. ATT SKAPA EGNA VARELSER

De djur och växter som beskrivs här ovan är bara ett litet urval av alla de bestar som finns i skymningslandet. Vi rekommenderar därför starkt att du själv hittar på varelser som du tycker är häftiga och som du tror att RPna kan bli tillräckligt skraja av för att det skall bli kul och spännande.

Exempel: Spelledaren Andreas vill hitta på ett nytt monster som RPna kan möta inne i en förbjuden zon, därför uppfinner hangronken. En gronk är en blodtörstig, muterad best som har tre ben, två svansar, en hög ryggfena och väldiga hörntänder.

3.3.1. ANTAL

Ju farligare varelsen är, desto mindre bör sannolikheten vara att den jagar i flock.

Exempel: Andreas vill att gronken skall vara farlig. För att inte spelarna skall ställas inför en omöjlig uppgift bestämmer han att de är enstöringar som aldrig jagar i flock; inte ens i par.

3.3.2. GRUNDEGENSKAPER

Varelsens grundegenskaper avgör hur bra den är. STO, SMI och INT är viktigast. Tänk på att ju större en varelse är, desto osmidigare är den ofta, och tvärtom.

Exempel: Gronken är stor och stark, så Andreas ger den 60 i STO, 60 i STY och 40 i FYS. En så stor varelse, som dessutom bara har tre ben, är mycket klumpig, så Andreas ger den SMI 6. INT slår Andreas med 2T6, 8, och han slår 3T6 för MST; 12. Gronken är alltså mycket stor, mycket klumpig och ganska korkad.

3.3.3. NATURLIGA VAPEN

Naturliga vapen är de kroppsdelar en varelse kan använda i strid. De flesta naturliga vapen som kan förekomma i Mutant står uppställda i följande tabell, med beskrivningar över vilken effekt de har i strid. Vissa ovanliga och speciella naturliga vapen är inte medtagna här, men vid varje varelse står hur bra dess naturliga vapen är, så det vållar inga problem.

Den normala Grundläggande Chansen att Lyckas med en naturlig attack är för ett djur STY + SMI + INT procent (avrunda nedåt till närmsta femtal). GCL modifieras sedan av attackens typ (se tabellen nedan) och varelsens ålder och erfarenhet.

Exempel: Gronken är en ointelligent köttätare som kan bitas och snärtas med sina två långa svansar. Dessutom kan den trampa på folk som ligger. Träffchansen för bettet blir 74%, vilket Andreas tycker verkar vara lite väl högt, så han modifierar det till 60%. Likaså får svanssnärtarna och stampningen 60%. Att gronken har lägre GCL än vad reglerna egentligen visar kan Andreas lätt förklara med att den blir alldeles för bra annars; han har nämligen tänkt sig ytterligare en liten specialförmåga hos gronken.

3.3.4. FÖRFLYTTNING

Förflyttningen är oftast lika med medelvärdet av varelsens SMI och FYS, men detta måste ofta modifieras för att få rimliga tal.

Exempel: Gronkens SMI är 6 och dess FYS är 60, vilket skulle ge den 33 i förflyttningsförmåga. Andreas bestämmer att det faktum att den bara har tre ben minskar dess förflyttningsförmåga till 25.

3.3.5. NATURLIGT SKYDD

Tänk dig hur varelsen ser ut. Har den fjäll, bark, skal, päls eller något annat som skyddar den. För varelser med päls kan man ta STO/10 (avrunda nedåt) som naturligt skydd; för varelser med bara vanlig hud STO/20 (avrunda nedåt). Fjäll och skal ger högre abs.

Exempel: Gronken har bara vanlig hud, men med tanke på hur stor gronken är så är huden rätt kraftig. Andreas bestämmer att den har abs 3 (60/20).

3.3.6. FÄRDIGHETER & FÖRMÅGOR

De flesta djur har färdigheterna Iakttagelseförmåga, Rörliga manövrer och Undvika, men sällan särskilt mycket mer. Vad som däremot kan skilja varelserna åt är om de har specialförmågor. Somliga varelser kan spruta eld, andra kanske sänder ut elchocker eller kan slunga iväg långa taggar mot angripare. Många varelser använder gift av något slag, och somliga är t. o. m. täckta av frätande syra. Låt fantasin flöda!

Exempel: Gronkens huvudsakliga anfallsvapen är varken betten eller svanssnärtarna, utan den brukar i stället snärja sina offer genom att sända ut paralyserande hjärnvågor. Om ett offer misslyckas med ett slag MST mot MST på Motståndstabellen så blir det paralyserat och kan inte röra sig på 1T10 SR. Då offret är paralyserat går gronken fram och biter av det huvudet och suger i sig dess inälvor.

NATURLIGA VAPEN

Typ av vapen	Attackmodifikation	Skadetärning
Bett (allätare)	-10	T6
Bett (köttätare)	±0	T10
Bett (orm)	-10	T4
Bett (rovfågel)	-20	T6
Bett (växtätare)	-20	T3
Hovspark, bak*	-10	T10
Hovspark, fram*	-10	T8
Klo	±0	T8
Knipklo	±0	T6
Näve*	±0	T3
Skallning	-20	T4
Spark*	±0	T6
Stångning*	-20	T8
Svanssnärt*	-10	T4
Svansklubba*	-20	T8
Svanssting	-10	T6
Tentakel	±0	T3
Trampning†	±0	T10

* Använd alltid den frivilliga regeln för Anslagsverkan vid dessa attacker.

† Trampningsattack kan endast utföras på liggande motståndare.

Växtätare äter normalt endast växter, men bland dessa hamnar även en del varelser som ibland äter insekter och andra smådjur.

Allätare äter både djur och växter.

Köttätare lever av kött och dödar normalt själva sitt byte. En del köttätare äter även as.

Den mängd skada en varelse förorsakar med ett naturligt vapen beror på dess STY. Det naturliga vapnet får fler skadetärningar ju större STY en varelse har.

STY	Antal skadetärningar
1 - 13	1
14 - 18	2
19 - 24	3
25 - 32	4
33 - 40	5
41 - 48	6
49 - 56	7
57 - 64	8
65 - 72	9

För varje ytterligare +8 STO ökas antalet med 1. Observera att djur och växter inte har någon Skadebonus; denna är redan inräknad i skadan.

Exempel: En gronk har STY 60. Sålunda skall dess bett göra 8T10 i skada, men Andreas tycker att detta är för mycket (det är trots allt dubbelt så mycket som en kulspruta gör i skada), så han minskar det till 5T10. Dess svanssnärtar gör 8T4 i skada, vilket Andreas gör om till 4T8 för att slippa slå så många gånger, och trampningen gör 8T10 (gronken väger uppåt 3 ton!)

TEKNOLOGI

Mutantålderns teknologiska nivå ligger på de flesta områden långt över 1900-talets. Datorerna har blivit snabbare och kraftfullare, energiutvinningen effektivare och billigare, lasertekniken har utvecklats längre än vad man någonsin trodde var möjligt, etc. Endast på två områden tycks utvecklingen vid en hastig titt ha stått still; vapensidan och rymdfartssidan.

Att man fortfarande använder sig av gamla 1900-talsvapen har en mycket enkel orsak; det finns inga andra, åtminstone inte för privat bruk. Metropolisen och SVOT-styrkorna använder givetvis laservapen, men på gatorna och bland InterPol-människor är det fortfarande gamla eldvapen som gäller.

Rymdfartsteknologin försvann i och med "Stjärnornas krig" (se introduktionen till Regelhäftet). Att åstadkomma en raketuppskjutning år 2089 är lika omständligt som det var på 1900-talet; det behövs en fast, extremt välutrustad och specialanpassad bas, samt tusentals tekniker och experter, saker som ingen vill, orkar eller har råd att skaffa fram. Rymdålderns teknik, som tillät folk att hoppa in i sin egen lilla rymdjakt, programmera in «*Destination Månen*» och blåsa iväg, är förlorad. Kanske finns den kvar i de förbjudna zonerna, men ingen har funnit den, ännu...

4.1. VAPEN

4.1.1. NÄRSTRIDSVAPEN

Närstridsvapen förekommer bland gatugängen och i skymningszonen. Främst är det knivar och stiletter som gäller i städerna; svärd, klubbor och yxor är mer farmarnas och mutanternas melodi.

4.1.2. SPECIELLA NÄRSTRIDSVAPEN

LASERVÄRJA

Under 2020-talet började lasertekniken utvecklas så pass mycket att man kunde begränsa en laserstråles längd. Genast såg man möjligheten att förverkliga en gammal dröm från 1970-talet; laservärjan. Detta var ett vapen som hade förekommit i ett flertal gamla sci-fi-filmer, och teknikens upptäckare gjorde en prototyp av det välkända vapnet för att ge exempel på den nya teknikens möjligheter.

Det dröjde bara några år innan laservärjor började dyka upp på den svarta marknaden. Någon industriell tillverkning i större skala påbörjades aldrig, utan laservärjan blev ett gatustridsvapen som tillverkades i hemlighet och såldes på svarta marknaden; ett ytterst sofistikerat, livsfarligt, högteknologiskt mellanting mellan en motorsåg och ett blyrör.

En laservärja består av en 15 – 20 cm lång metallcylinder med ungefär 5 cm diameter. Ur cylindern kan en nästan två meter lång laserstråle projiceras. Laservärjan drivs av samma slags fusionsbatterier som används till energikrävande cybernetik. Ett batteri räcker till nästan en timmes användning.

Laservärjor är förbjudna överallt, och de är ganska sällsynta.

FICKMASER

En fickmaser är egentligen ett verktyg avsett för läkare och mekaniker, men den används ofta som ett slags stilett eller som en kniv. Fickmasern ser ut som en penna och drivs av ett batteri med en timmes livslängd. Maserstrålen är ungefär 15 cm lång och kan skära genom det mesta.

MINILASER

Minilasern är det mest extrema inom lasertekniken. Den används vanligtvis som en skalpell vid komplicerade kirurgiska ingrepp, eftersom den heta 'eggen' får blodet att koagulera omedelbart. Man kan ställa in laserstrålens längd på mellan 0,1 och 15 cm, och den används därför på gatorna används den som en stilett.

4.1.3. KAST– OCH AVSTÅNDSVAPEN

ARMBORST MEGA II COMPOUND

Armborstet är ett uråldrigt vapen som såg dagens ljus redan på 900-talet e. Kr. De som uppfann det första armborstet skulle förmodligen inte känna igen nutidens efterföljare; Mega II är helt gjort i de konstgjorda material som hör det tredje årtusendet till.

Mega II:an är en dubbelverkande compoundbåge, vilket innebär att dess två stycken bågar, monterade ovanpå varandra, genom ett slags vinschanordning får större utväxling. I vardera änden av bågarna sitter en talja, genom vilken bågvajern löper i tre varv. Detta gör att man kan spänna armborstet med en hand, trots att skäktans 'mynningshastighet' blir mer än 300 m/s och dess kraft mer än 200 kg/mm².

Mega II:an tillverkas av CoreTechs, och tack vare att den är helt ljudlös har den blivit ett vanligt vapen bland somliga SVOT-styrkor. Den används även av skymningszonernas invånare, som återfunnit gamla modeller från början av 2000-talet.

PILBÅGE COMPOUND XL

Pilbågar används numera nästan uteslutande i idrottssyfte, men framför allt i skymningszonerna kan man i bland se dem användas som jakt- och attackvapen.

BLÅSRÖR

Liksom pilbågar och armborst är blåsröret ett typiskt vapen för specialstyrkor och skymningszonen. Tack vare att det är ljudlöst och lätt kan injicera gifter och droger används det av SVOT-styrkor, InterPol och jägare.

4.1.4. ELDHANDVAPEN

De nya vapenlagstiftningarna från slutet av 2020-talet innebar att vapen tillverkade efter år 2000 totalförbjöds för försäljning för civilt bruk. Naturligtvis så blev inte lagarna hundraprocentigt effektiva, men lagarna medförde att de gamla vapnen fick en total dominans på gatorna. De är fortfarande, nästan 100 år efter tillverkningen, tillräckligt effektiva för att mäta sig med laservapnen, vilket gjort dem omåttligt populära bland 'gatornas arméer'.

Tillgången på de urgamla vapnen är relativt god, eftersom tekniken att medelst laserteknik 'maskera' tillverkningsdatumet sedan länge varit känd. Genom att använda begagnat råmaterial och bestråla den färdiga produkten med laserstrålar kan man få fram nytillverkade, *exakta* kopior av de gamla vapnen, som omöjligt kan skiljas från originalen. De flesta av dagens '1900-talsvapen' är sålunda nytillverkade, och eftersom tillverkningen av ammunition till de gamla vapnen aldrig reglerats i lag så är det trots de stränga lagarna ganska lätt att få tag på även högeffektiva automatvapen.

4.1.5. REVOLVRAR

En revolver har en roterande trumma som rymmer fem till sju patroner. De har kort räckvidd och förvånande stor eldkraft på nära håll. Rekylen är ganska stor och kräver helst tvåhandsfattning. Revolvrar laddas med enskilda patroner som stoppas in en och en i trumman. Man måste spänna hanen manuellt innan varje skott.

SMITH & WESSON M31

Denna gamla revolver var USAs främsta polisvapen innan laserkarbinerna blev standard.

COLT PYTHON .357"

Denna gamla klassiker tillverkas numera oftast i standardmodellen; med 6 tums pipa får



den bra balans och god träffsäkerhet. Magnum-formatet på ammunitionen gör den mycket kraftfull.

DERINGER .38 SPECIAL

Ett litet vapen, lätt att dölja, avsett för självförsvar på nära håll. Även den vekaste kvinna stoppar en mutant som löper amok med ett skott.

SMITH & WESSON M36

Smith & Wesson blev USAs största vapentillverkare redan på 1950-talet, och har behållit sin marknadsledande ställning även sedan lasertekniken blev utvecklad för vapenbruk. M36-an är liten och har förhållandevis stor eldkraft på nära håll. En klassiker.

SMITH & WESSON M29

.44 Magnum är ytterligare en klassiker från mitten och slutet av 1900-talet. Dess mycket kraftiga rekyl har begränsat dess popularitet, men på medellånga avstånd är den mycket effektiv. En träff räcker... oftast.

4.1.6. AUTOMATPISTOLER

Automatpistolen skiljer sig från revolvern såtillvida att den inte har en hane som måste spännas manuellt. Slutstycket (den del som slår till patronen och får dess krutladdning att explodera) kastas i stället tillbaka automatiskt av kulans rekylkraft. För att mata fram magasinets första kula krävs en mantelrörelse. Automatpistoler laddas med magasin som stoppas in i handtagets underkant. De rymmer mellan 5 och 20 kulor.

WALTHER PPK

Walther PPK är av tyskt ursprung och användes på 1900-talet av ett flertal av Europas större underrättelsetjänster och poliskårer, däribland den svenska. Eldkraften är ganska måttlig, men dess behändighet och lätthet att dölja har ökat dess popularitet.

H&K P7M13

Heckler & Koch var länge Europas marknadsledare på eldhandvapen. Modell P7M13 användes långt in på 2040-talet av den västtyska polisen och armén och är numera en av de vanligare automatpistolerna på gatorna.

PISTOL M/40

Tillsammans med pistol m/07 den svenska arméns standardsidovapen.

SIG 230

Det schweiziska företaget Sig-Sauer existerar fortfarande, även om man numera blivit uppköpta av en megakorporation, lagt ned vapenproduktionen och enbart tillverkar ammunition till energivapen. SIG 230 är en av de lättaste och mest kompakta automatpistolerna som någonsin tillverkats.

MAKAROV PM

Makarov PM, som började tillverkas redan på 1950-talet, var länge det helt dominerande vapnet inom Sovjetunionens armé och poliskår. Så småningom ersattes den av lättare modeller, men är fortfarande ganska vanligt.

COLT MK IV

Colt Mk IV, vanligen kallad 'Magnumfyrtiofemma', är den absolut kraftfullaste automatpistolen på gatorna. Räckvidden är ganska begränsad av dess korta eldrör.

4.1.7. K-PISTAR

En kulsprutepistol, eller k-pist, är en större och kraftigare variant av automatpistolen. Den stora skillnaden är att man kan avlossa automateld, d. v. s. skottsalvor med kapacitet på 10 – 20 skott i sekunden. K-pistar är



avsedda att avlossas med en- eller tvåhandsfattning och har oftast ett utfällbart axelstöd.

K-pistar kan ställas om mellan automateld och patronvis eld (ett skott i taget).

Magasinen stoppas in i handtaget eller framför avtryckaren och rymmer mellan 30 och 50 patroner.

AKR

Detta var tillsammans automatkarbin 47 standardvapnet i den sovjetiska armén. Otymplig att använda med en hand.

H&K 53

Standardvapen inom NATO.

H&K MP5

Denna k-pist tillverkades ursprungligen för den västtyska gränsvakten och poliskåren, men exporterades även flitigt till världens alla hörn.

KSP M/45

Den svenska arméns standardk-pist.

UZI

Den israeliska Uzin är världens kanske mest kända k-pist. Den är känd för pålitlighet och hög effektivitet på korta avstånd. Användes flitigt av såväl terrorister som anti-terroriststyrkor.

INGRAM MAC10

Denna kompakta, enkla k-pist var avsedd att användas av polis- och specialstyrkor. Lätt att dölja och med ringa vikt är den idealisk för InterPol-styrkor.

4.1.8. AUTOMATKARBINER

Automatkarbinen är ett slags korsning mellan geväret och k-pisten och är främst avsedd för eldstrid på ganska korta avstånd, upp till 50 meter. De flesta automatkarbiner har tre lägen; automateld, tre-skottssalva eller patronvis eld.

M16A1

Den amerikanska arméns standardvapen, känd främst från Vietnamkriget. Började tillverkas redan 1962 och gjorde sig känd för att lätt drabbas av eldavbrott.

M16A2

M16A1:s efterföljare. Kan ej avge automateld, utan bara tre-skottssalvor.

AK5

AK4:ans (se nedan) efterföljare. 5,56-millimeterssammunition ger lägre vikt och lägre eldkraft men högre träffsäkerhet som följd av mindre rekyl.

AK4

Svensk variant av Heckel & Koch G3, den västtyska arméns standardvapen. Kalibern 7,62 mm ger högre eldkraft men lägre träffsäkerhet, eftersom rekylen blir större.

AK47 KALASHNIKOV

Sovjetiskt standardvapen. Berömt för hög pålitlighet. Kan ej avlossa tre-skottssalvor.

GALIL

Den israeliska Galil 7,62 mm är berömd för god precision (p. g. a. det långa eldröret) och hög pålitlighet.

4.1.9. GEVÄR

Gevär laddas med mellan tre och sju kulor åt gången men har ingen automatseldskapacitet. Kulorna stoppas i en och en. Mellan varje skott krävs en mantelrörelse som kastar ut den gamla patronen, för tillbaka slutstycket och matar fram en ny kula.

REMINGTON M700

Detta gevär finns i flera olika kalibrar för både civilt och militärt bruk. Det anses vare ett av de mest mångsidiga jaktgevären.

SAKO

Detta lätta finländska jaktgevär med anor från sekelskiftet 1800-1900 var länge Amerikas populäraste jaktgevär. Geväret är känt för mycket hög träffsäkerhet även på långa avstånd.

BROWNING AUTO

Browning Automatic är mest lämpad för de kortare avstånd som gäller i jakt i skogsområden. Försett med automatisk omladdning — kräver ingen mantelrörelse.

WEATHERBY MK V

Troligen det mest kraftfulla jaktgeväret i världen.

MARLIN M1894 CS

Detta repetergevär (mantelrörelsen utförs med en bygel sammankopplad med avtryckarskyddet) är speciellt lämpat för jakt i skogig terräng. Mynningshastigheten är relativt låg, vilket begränsar räckvidden, men anslagskraften är desto större.

WINCHESTER M94

Ett av de första repetergevären. Det är mycket kraftfullt och är fortfarande mycket populärt för jakt i skymningszonerna.

4.1.10. HAGELGEVÄR

Hagelgevär laddas på samma sätt som vanliga gevär. Mantelrörelse krävs efter varje skott. Varje hagelpatron innehåller mellan 10 och 200 små kulor. De används huvudsakligen i situationer då man inte förväntar sig att hinna sikta.

ANKFOT

Ankoften är ett slags 'laserhagelgevär' och har av fem eldrör monterade så att de automatiskt täcker upp ett skottfält på 30°. De används av Metropolisen mot upprörda folkmassor.

SPAS12

Italienskt hagelgevär för militärt och polisiärt bruk. 12 kulor per patron.

ITHACA ROADBLOCKER

Detta hagelgevär är främst avsett för polisstyrkor, men används även för jakt på mindre djur, typ fågel och gnagare. 54 kulor per patron.

REMINGTON 870

Jaktgevär avsett för fågel och sork. 152 kulor per patron.

4.1.11. KULSPRUTOR

Kulsprutor är större och kraftigare varianter av automatkarbinerna och är avsedda för att monteras på stativ. De skiljer sig dessutom från automatkarbiner såtillvida att de inte kan ge patronvis eld. De matas med patronband med mellan 50 och 200 patroner.

KSP 58

Den svenska arméns lätta standardkulspruta. Används antingen med benstöd och kolv eller fast monterat i t. ex. en stridsvagn.

FN MAG

Detta belgiska vapen anses vara en av de bästa all-roundmaskingevären som gjorts. Användes länge av FN-styrkorna. Används antingen med benstöd och kolv eller i fast lavettage i ett fordon.

PKM

Detta lätta ryska maskingevär är känt för sin stora räckvidd och träffsäkerhet. Används antingen med benstöd och kolv eller fast monterat i ett fordon.

M60

All-roundkulspruta från 1950-talet som användes främst i USAs armé. Används antingen med benstöd och kolv eller fast monterat i t. ex. en stridsvagn.

NSV

Tung rysk kulspruta främst avsedd för montering i flygplan.

M2HB

Tung kulspruta ursprungligen tillverkad 1933 men populär långt in på 2000-talet på grund av sin stora eldkraft. Monteras vanligen på en tripod.

4.1.12. ÖVRIGA PROJEKTILVAPEN

NÅLPISTOL

En nålpistol skjuter i väg en mikroskopisk nål som inte gör någon skada alls. Nålen kan dock vara försedd med olika gifter eller droger (se nedan, under rubriken Medicin)

RAKETGEVÄR LANZE

Raketgevär är främst avsedda för anti-tankraketer och i Mutants framtidsvärld används de uteslutande av ziggysar och ett fåtal SVOT-styrkor utrustade för uppdrag i skymningszonen. Den raket man skjuter i väg briserar då det träffar något och gör angiven skada på det fordon/föremål det träffar. Raketgevär Lanze är ett omladdningsbart västtyskt raketgevär.

RAKETGEVÄR M72A2

Detta amerikanska engångs-raketgevär användes inom de flesta NATO-arméer långt in på 2000-talet. Det kan som sagt bara avfyra ett skott, sedan är det förstört.

GRANATKASTARE

Alla vanligare automatkarbiner kan kombineras med ett granatkastarrör som fästs på undersidan av pipan och handskyddet. Granatkastaren kan laddas med högst en granat åt gången.

4.1.13. ENERGIVAPEN

BEDÖVNINGSPISTOL

Bedövningspistolen 'skjuter i väg' en elektrisk bedövningsblixt med en räckvidd på maximalt 8 meter. Den används mestadels av Metropoliser som har besvär med bråkiga fyllon och drogmissbrukare.

LASERVAPEN

Alla laservapen avfyrar en extremt koncentrerad ljusstråle som bildar ett snyggt joniseringsspår genom luften och avger en svag knall när joniseringsspåret imploderar. Eftersom laservapnen är de som funnits längst har

de också utvecklats mest. De första modellerna var mycket otympliga och krävde energipaket på 15 kilo, men numera är de inte mycket större än vanliga lågteknologiska handeldvapen.

Laserpistolen är Metropolisens standardvapen och är tillsammans med batongen obligatorisk.

Lasergeväret används tillsammans med laserpistolen främst av Metropolisen. Den har större träffsäkerhet och räckvidd än laserpistolen och används oftast från luftburna styrkor och prickskyttar.

Laserkarbinen har förmågan att avge pulslasereld. Detta innebär att den avlossar mycket korta pulser av laserstrålar, upp till åtta pulser per sekund. Laserkarbinen används vid regelrätta gatustrider och vid försvar av externa produktionsenheter.

Pulslasern är ett slags 'laserkulspruta', och den har större räckvidd och eldhastighet än den vanliga laserkarbinen. Den är oftast fast monterad i helikoptrar eller byggnader.

Laserkanonen har mycket stor eldkraft och räckvidd och används enbart i fasta lavettage. Ofta är de helautomatiska; eldgivningen styrs av lasersikten och avancerade stridsdatorer.

Turbolasern är en extremt kraftig laserkanon men mycket kort räckvidd. Den användes främst ombord på rymdålderns linjerymdskepp, och på jorden har den få vettiga användningsområden. Vissa antigravskepp är dock utrustade med turbolaserkanoner som skydd mot mutanter och ziggysar.

MASERVAPEN

Ett maservapen avfyrar en koncentrerad radiostråle med mycket kort våglängd. Radiostrålen gör endast halv skada mot högteknologiska rustningar. Strålen är helt osynlig och ljudlös. Maservapnen kräver inte lika stor energi som laservapnen, och de är därför mindre, behändigare och lättare att dölja.

Maserpistolen används främst av civilklädda SVOT-styrkor men förekommer även bland gatugängen; för en skicklig radiotekniker med rätt utrustning är det ganska lätt att tillverka ett maservapen.

Masergeväret är ganska ovanligt men används i bland av SVOT-styrkor och avancerade gatugäng. Det är ganska otympligt, och eftersom de flesta strider där maservapen är effektiva utkämpas på kort håll så är dess användningsområde begränsat.

NEUTRONVAPEN

Ett neutronvapen avfyrar en osynlig stråle neutroner. Neutronerna absorberas gradvis av luften och skadan minskas därför med avståndet. Inga rustningar skyddar mot neutronvapen. Attacker kan dock Undvikas som vanligt. Neutronvapen kräver enormt mycket energi och mycket avancerad teknik. De är därför ganska stora och klumpiga, vilket i viss mån har begränsat deras popularitet.

Neutronpistolen används i huvudsak som sidovapen till neutrongeväret i strider mot andra tungt väpnade förband, t. ex. mutanter. Neutronpistolen är ungefär lika stor som en k-pist och måste fattas med två händer.

Neutrongeväret är standardvapnet bland neutronvapnen. Liksom alla neutronvapen används det ofta i strider mot andra tungt rustade förband och mot fordon och fasta anläggningar. En specialitet är ett neutrongevär med röntgensikte; med detta kan man bokstavligt talat skjuta *genom* väggar.

Neutronkanonen används vid försvaret av stadens utfarter och vid andra fasta anläggningar; den är ovärderlig i tillfällen då man helt enkelt *måste* stoppa inkräktarna.

4.2. RUSTNINGAR

Man skiljer på två slags rustningar; *lågteknologiska rustningar*, som bara utgör passiva skydd påsatta på kroppen, och *högteknologiska rustningar*, som har diverse inbyggda finesser.

4.2.1. LÅGTEKNOLOGISKA RUSTNINGAR

PILOTSTÄLL

Ett pilotställ består av en tjock nylondräkt med förstärkningar på bröstkorgen. Den är inte gjord för att skydda mot projektiler och närstridsattacker, utan mot eld, syra och strålning. De används av alla helikopter- och svävarpiloter. Pilothjälmen har inbyggd gasmask och kommunikationsutrustning.

KRAVALLRUSTNING

Kravallrustningar är lätta rustningar i syntetmaterial som används av Metropolisen vid större insatser. De är gjorda för att skydda mot eld, knivhugg och stenar, men ger ganska dåligt skydd mot en kula.

KEVLARPLAGG

Kevlarplaggen används av civilklädda InterPol- och SVOT-styrkor. De kan lätt bäras under vanliga kläder och är ganska lätta att få tag på.

SKOTTSÄKRA PLAGG

Den vanliga skottsäkra västen används främst av gatugängen och vissa InterPol-styrkor. Den

består av tjocka nylonplattor fästa på ett underlag av nylon och är mycket slitstark. Den skyddar effektivt mot projektiler, men inte mot eld eller syra. Den hela dräkten används i undantagsfall av Metropolisen, som dock vanligtvis använder kravallrustningar.

4.2.2. HÖGTEKNOLOGISKA RUSTNINGAR

LÄTT STRIDSRUSTNING

Detta är sofistikerade rustningar av ultrakevlar, uppfunna under 2030-talet. De skyddar mot radioaktiv strålning och eld och är också utrustade med radio för långdistanskommunikation. Stridsrustningar skyddar inte mot vakuum.

TUNG STRIDSRUSTNING

Den tunga stridsrustningen liknar den lätta, men är kraftigare och ger bättre skydd.

ENERGIRUSTNING

Denna rustning är en modell 'AP', vilket står för Aktivt Pansar. Tekniken utvecklades redan i slutet av 1900-talet på pansarvagnar. Energirustningarna är klädda med ett skikt av högexplosivt material, vilket gör att projektiler som träffar rustningen exploderar i stället för att skada kroppen. Energirustningarna är standardrustningen för de tunga SVOT-styrkorna. De skyddar i viss mån även mot eld, syra, gaser och strålning.

VAKUUMDRÄKT

Vakuumdräkter användes av rymdålderns rymdfarare men används som skyddsutrustning bland Skymningslandets plundrare. De förekommer endast som fynd från de förbjudna zonerna. De är försedda med avancerade klimatsystem som gör att kroppen alltid håller en behaglig temperatur, och de skyddar även mot syra och radioaktiv strålning.

REFLECPLAGG

Reflecplaggen är specialldesignade skydd mot laservapen och används främst av SVOT-styrkorna.

4.3. FORDON

4.3.1. BILAR & MOTORCYKLAR

Bilar finns i ett otal olika utföranden och modeller, precis som på 1900-talet. Deras prestanda skiljer sig inte heller särskilt mycket, förutom att de genom extremt strömlijeformad design har blivit bensinsnålare. Däcken är oftast kompakta (d. v. s. de är inte luftfyllda), vilket förhindrar alla punkteringar.

Motorcyklar används i ganska liten utsträckning, men de är idealiska för att ta sig förbi de milslånga köer som ofta uppstår i morgon-, lunch- och kvällrusningarna. Den stora skaderisken i den vilda trafiken är dock ett minus, liksom det faktum att de inte kan styras av magnetslingorna. Många gatugäng lever enbart för, på och med sina motorcyklar.

4.3.2. PANSARFORDON

Tanks-liknande pansarfordon används ofta för rekognosceringsupprag i Stadens närhet. De är bensindrivna och rullar fram på sex stycken kompakta urenathjul. Pansarfordonen, som allmän kallas 'pansarbaggar', kan ta sig fram i de flesta terrängtyper och klarar av lutningar på upp till 35°. De är oftast ganska lätt bestyckade, men kraftigt bepansrade.

4.3.3. HELIKOPTRAR

Helikoptrarna har liksom bilarna uppnått det senaste inom högteknologisk design. De kan starta och landa utan större krav på utrymme eller underlag, vilket gör dem mycket lämpade för uppdrag i skymningszonen. De flesta Metropolisstyrkor är utrustade med ett stort antal helikoptrar som anvnds för övervakning.

Helikoptrarna förekommer främst i tre varianter; stora lasthelikoptrar med två rotoruppsättningar och lastkapacitet för 60 personer eller 30 ton; medelstora all-roundhelikoptrar med två mans besättning och plats för ytterligare fyra personer; och mycket små tvåmanshelikoptrar somanvänds för övervakning mellan det kompakta virr-varret av block och interstrador.

Helikoptrarna är oftast utrustade med kulsprutor eller laserkanoner. De har en maxhastighet på mellan 250 och 500 km/h och räckvidd på mellan 50 och 100 mil. Deras pansar kan klara de flesta träffar från kulsprutor och laserkarbiner, men knappast från raketgevär, granatkastare eller kanoner.

4.3.4. ANTIGRAVFORDON

Antigravitationsdriften har varit känd sedan länge, men den har aldrig blivit särskilt populär eftersom den är extremt energikrävande och mycket dyr att framställa. I Mutantvärlden används den enbart för mycket tunga

transporter mellan Staden och de externa produktionsenheterna.

Antigravskeppen har ingen egen bestyckning, men de har upp till 20 skottgluggar med lavetter för pulslasrar. Eftersom skeppet skall tåla mycket tung belastning är det robust byggt och tål relativt mycket skada.

Antigravitationskepp driva av egna fusionsggregat som tål tio gånger så mycket skada som själv karossen. Exploderar fusionsgaggeregatet så bildas ett område med 2 mils omkrets med radioaktiv styrka (se sektion 9.2.6 i regelhäftet) 25. Styrkan avtar med 1 per månad; efter två år är strålningen helt borta.

4.3.5. SVÄVARE

Svävarna färdas på en luftkudde som pressas ut av jetmotorer under fordonet. Luftstrålen kan vinklas så att svävaren kan färdas i alla riktningar. Den har mycket kort bromssträcka och liten svängradie. Svävaren lyfts ungefär en halv meter över marken/vattnet och kan färdas över all terräng som är fri från uppskjutande objekt som är mer än 50 cm höga.

Svävare används främst för patrulluppdrag och persontransporter i Skymningszonen, och eftersom de är ganska instabila plattformarför eldgivning är de ganska lätt bestyckade.

4.3.6. LUFTBANOR

Luftbanorna är Mutantstadens ersättning för tunnelbanorna. De färdas med hastigheter på uppåt 200 km/h och stannar ungefär varannan kilometer. Luftbanorna är eldrivna (de svävar på och drivs av ett magnetfält) och är därför ganska billiga i drift. De är också mycket säkra och lätta att underhålla. De är helautomatiska.

4.3.7. NÅGRA STANDARDFORDON

Bestyckning anger standardbestyckningen när den levereras från fabriken. Många fordon, särskilt de som är avsedda för bruk i skymningszonen, modifieras dock med kulsprutor och eldkastare. De får då något lägre maxhastighet och lastkapacitet. Detsamma gäller *pansar*.

Räckvidd anger hur långt fordonet kan färdas med full tank i ekonomihastighet. Färdas det med maxhastighet är räckvidden halverad.

TYPISK MOTORCYKEL

Modell:	CityBike Speeder
Dimensioner:	Längd: 3,2 m Höjd: 1,0 m Bredd: 0,5 m
Lastkapacitet:	1 passagerare eller 80 kg
Hastighet:	Max: 250 km/h Ekonomi: 140 km/h
Räckvidd:	500 km
Bestyckning:	Ingen
Pansar:	Ruta: 1 KP Kaross: 10 KP

TYPISK STADSBIL

Modell:	Dodger CitCar Automatic
Dimensioner:	Längd: 5,2 m Höjd: 1,3 m Bredd: 2,2 m
Lastkapacitet:	4 passagerare eller 300 kg
Hastighet:	Max: 135 km/h Ekonomi: 75 km/h
Räckvidd:	500 km
Bestyckning:	Ingen
Pansar:	Rutor: 2 KP Kaross: 40 KP

TYPISK TERRÄNGBIL

Modell:	Blizzard 4WD Extern
Dimensioner:	Längd: 4,3 m Höjd: 1,7 m Bredd: 2,4 m
Lastkapacitet:	6 passagerare eller 800 kg
Hastighet:	Max: 110 km/h Ekonomi: 60 km/h
Räckvidd:	700 km
Bestyckning:	Ingen
Pansar:	Rutor: 6 KP Kaross: 50 KP

TYPISK PANSARBAGGE

Modell:	Exterminator TechTank
Dimensioner:	Längd: 5,6 m Höjd: 2,2 m Bredd: 4,3 m
Lastkapacitet:	2 passagerare eller 300 kg
Hastighet:	Max: 180 km/h Ekonomi: 70 km/h
Räckvidd:	850 km
Bestyckning:	1 pulslaser i torn, 1 granatkastare i fronten
Pansar:	Rutor: 120 KP Kaross: 170 KP

TYPISK LASTHELIKOPTER

Modell:	Bell Custom Freighter
Dimensioner:	Längd: 25,0 m Höjd: 6,5 m Bredd: 3,3 m (rotor 25,0 m)
Lastkapacitet:	60 passagerare eller 30 ton

Hastighet:	Max: 500 km/h
	Ekonomi: 400 km/h
Räckvidd:	950 km
Bestyckning:	1 pulslaser i nosen
Pansar:	Rutor: 20 KP
	Kaross: 60 KP

TYPISK ALLROUND-HELIKOPTER

Modell:	CitySys AR5 Metro
Dimensioner:	Längd: 8,3 m
	Höjd: 3 m
	Bredd: 1,8 m (rotor 8m)
Lastkapacitet:	4 passagerare eller 500 kg
Hastighet:	Max: 260 km/h
	Ekonomi: 200 km/h
Räckvidd:	1.500 km
Bestyckning:	2 sidomonterade pulslasrar, 1 ankfot i nosen
Pansar:	Rutor: 25 KP
	Kaross: 60 KP

TYPISK ÖVERVAKNINGSHELIKOPTER

Modell:	Diva Watchman
Dimensioner:	Längd: 4,5 m
	Höjd: 2,2 m
	Bredd: 2,2 m (rotor 4,6 m)
Lastkapacitet:	1 passagerare och 40 kg
Hastighet:	Max: 190 km/h
	Ekonomi: 140 km/h
Räckvidd:	170 km
Bestyckning:	1 nosmonterad pulslaser, 1 nosmonterad ankfot
Pansar:	Rutor: 20 KP
	Kaross: 50 KP

TYPISK STRIDSHELIKOPTER

Modell:	Jupiter Combat Assault Helicopter
Dimensioner:	Längd: 16,2 m
	Höjd: 5,0 m
	Bredd: 2,5 m (rotor 15,8m)
Lastkapacitet:	4 passagerare eller 550 kg.
Hastighet:	Max: 360 km/h
	Ekonomi: 300 km/h
Räckvidd:	1.300 km
Bestyckning:	2 sidomonterade Lanze raketgevär, 1 nosmonterad laserkanon, 2 nosmonterade pulslasrar, 2 sidomonterade granatkastare
Pansar:	Rutor: 40 KP
	Kaross: 110 KP

TYPISK ANTIGRAVITATIONSFRAKTARE

Modell:	Winston AG Stock Freighter
Dimensioner:	Längd: 52 m
	Höjd: 12 m
	Bredd: 6 m
Lastkapacitet:	120 passagerare eller 65 ton
Hastighet:	Max: 120 km/h
	Ekonomi: 100 km/h
Räckvidd:	9.000 km
Bestyckning:	Ingen
Pansar:	Rutor: 5 KP
	Kaross: 60 KP

TYPISK SPANINGSSVÄVARE

Modell:	Galvin MI-4
Dimensioner:	Längd: 7 m
	Höjd: 3,2 m
	Bredd: 6,1 m
Lastkapacitet:	10 pers eller 1 ton
Hastighet:	Max: 160 km/h
	Ekonomi: 125 km/h
Räckvidd:	1.200 km
Bestyckning:	1 pulslaser i torn
Pansar:	Rutor: 5 KP
	Kaross: 25 KP

TYPISK PERSONSVÄVARE

Modell:	Galvin MI-5
Dimensioner:	Längd: 5 m
	Höjd: 1 m
	Bredd: 4 m
Lastkapacitet:	1 passagerare och 40 kg
Hastighet:	Max: 360 km/h
	Ekonomi: 300 km/h
Räckvidd:	1.000 km
Bestyckning:	Ingen
Pansar:	Rutor: 15 KP
	Kaross: 20 KP

4.4. ENERGI

Energiförsörjningen i det 21:a århundradet påminner till viss del om 1900-talets. Det mesta drivs med elektricitet som alstras i fusionskraftverk, men så gott som alla fordon är bensindrivna.

4.4.1. FUSIONSREAKTORER

Fusionsenergi bildas när två väteatomer i en fysikalisk process slås ihop till en heliumatom. Vätet tas från luften och biprodukten är helt ofarlig. Processen alstrar mycket hög värme, som i sin tur förångar vatten som driver en ångturbin. På så sätt alstras energi. Inne i Staden finns tusentals mindre fusionsreaktorer som driver områden med ett blocks storlek. De anses vara idiotsäkra, och sedan tekniken infördes har det bara hänt två eller tre olyckor, sällan med direkt dödlig utgång.

Utanför Staden finns enorma kraftverk som dels tjänar som reservreaktorer, dels som energikällor för de produktionsenheter som är

så energikrävande att kraftverken är för stora för att placeras inne i Staden.

4.4.2. ENERGIPACKER

Energipacker är små batterier; ungefär 3 mm tjocka och en cm i diameter. De används till allt möjligt; att driva vapen, robotekniska och cybernetiska tillbehör och minidatorer. Om inte annat anges så räcker de i 24 timmar (eller 24 användningstillfällen i de fall då apparaten inte drivs kontinuerligt, t. ex. 24 skott för ett vapen).

4.4.3. BENSIN

Sedan oljan tog slut har man börjat framställa syntetisk bensin, som framställs av genmanipulerade bakteriekulturer. Bensin är mycket billigt och kan framställas i obegränsade mängder. Fordon som är byggda för 'vanlig' bensin kan dock inte drivas med syntetisk bensin och tvärtom. 'Vanlig' bensin är därför en hett eftertraktad vara i Skymningszonerna, där så gott som alla fordon är fynd som gjorts i de förbjudna zonerna.

4.5. HEMTERMINALER

Via hemterminalen kan du sköta så gott som allting som normalt kräver att du lämnar ditt hem. Man kan säga att den är en kombinerad telefon, tv, video, bankomat, dataspel, hemdator, tidning och kamera. *You name it — you got it!* De flesta bostadsenheter har tre eller fyra hemterminaler.

4.6. ID– OCH BANKKORT

Alla invånare i Mutantstaden har ett plastkort, ungefär 8 x 5 cm stort och tre mm tjockt. Korten, som vanligtvis kallas IBK eller IB-kort, har en hologrambild av innehavarens ansikte och pekfingeravtryck på baksidan och lagrar all information om din ekonomi. Kortet använder du när du betalar någonstans, om du vill hämta ut kontanter, eller som ID-kort. Kortet kan lagra massvis med information om vart du har tillträde och vad du får göra; blir du utkastad från något ställe ser utkastaren till att spärra ditt kort så att du inte kan komma in igen på ett tag.

4.6.1. KORTOMATER

I 'kortomaterna' kan du hämta ut kontanta pengar från ditt konto, samt samtidigt få besked om alla transaktioner som skett den senaste månaden, hur mycket pengar du har kvar, vilka skulder du har och hur stor kredit du kan få med nuvarande ekonomiska situation. En högljudd summerton säger till om du har farligt lite pengar kvar på kontot. I kortomaterna kan du dessutom föra över pengar till andra konton.

Innan du får göra någonting med ditt IBK måste du dock identifiera dig som kortinnehavaren genom att pressa din handflata mot en avläsare. Stämmer inte handavtrycket (du får tre försök) larmas närmaste MetroPolisenhet automatiskt.

4.7. FÖRSVARSSYSTEM

IB-korten fungerar som nyckel till de flesta säkerhetssystem; i kortet lagras det helt enkelt in vilka lås som du kan öppna. Eftersom inget system är idiotsäkert (man kan fiffla med IB-korten också, och även Mutantstadens datasystem *kan* faktiskt krascha) så finns på vissa ställen helt vanliga mekaniska lås, vilka oftast är svårare att öppna än de elektriska. Dessutom finns gamla vanliga, hederliga, försvarssystem, såsom fotoceller kopplade till larm, värmeavkännande, rörelseavkännande och metallavkännande larm, etc. Är man bara riktigt snitsig på datateknik och vet var larmsystemen finns och hur de är kopplade, kan man dock öppna de flesta dörrar.

4.8. MEDICIN

4.8.1. LÄKEDROGER

Normalt så läker kroppen 1 KP per dygn. Eftersom man vill undvika långvariga sjukhusvistelser (vilka oftast är dyra och obekväma) så har man lyckats framställa ett flertal droger som påskyndar kroppens naturliga läkningsprocesser. Ett fåtal av dessa beskrivs nedan.

Läkedroger måste injiceras med en spruta. SVOT-styrkor använder ofta s. k. autoinjektorer; ett rör som innehåller drogen och en utstickbar nål. 'Röret' pressas mot det drabbade området (eller låret om inget speciellt område anges), och när man trycker på en knapp så injiceras drogen automatiskt. Man måste klara ett normalt MST-slag för att inte bli medvetslös i 1T100 minuter efter en autoinjektion.

REGEN

Varje dos man tar ökar takten för kroppens naturliga läkning; 1 dos — 1 KP varannan

timme; 2 doser – 1 KP per kvart; 3 doser – 1 KP per minut; 4 doser – 1 KP per SR. Regen finns endast i flytande form och måste injiceras med en spruta. En liten bieffekt av Regen är att man blir enormt hungrig när det slutat verka; för varje dos man tagit måste man äta två normala middagar för att må helt bra.

MENDATOR

Mendator utvecklades för att kunna läka ihop brott på kroppens ben i snabbare takt än normalt. Tar man 1 dos Mendator så läker ett brott på kroppen (drogen måste injiceras mellan brottytorna) på 2 timmar (-25 på alla färdighetersom kräver att man kan använda armen); efter 4 timmar kan man använda den brutna kroppsdelen normalt igen.

SALINISYL

Salinisyl förebygger och lindrar effekterna av radioaktiv strålning. Varje dos räcker i 24 timmar. Under denna tid så ökas FYS vid Motståndsslag mot radioaktivitet med 15. När drogen slutar verka har man i gengäld halverad motståndskraft i 24 timmar. En ny injektion hjälper inte.

RESISTASYL

Resistasyl motverkar de flesta kända gaser och gifter. En injektion (verkar i 2T10+10 minuter) ger +50 alla Motståndsslag mot alla gaser och gifter. Om gasen/giftet redan börjat verka så halveras dess effekt (eller verkningstid om effekten inte kan halveras).

4.8.2. SANNINGSSERUM

Verikyl heter det vanligaste sanningsserumet. Det har STY 10, och om offret misslyckas med Motståndsslaget (serumets STY mot offrets MST) så blir han automatiskt mycket vänligt inställd till förhörsledaren och svarar villigt på alla frågor som han ställer. Verikyl verkar i 2T10 minuter, och efter detta så faller offret i sömn i 1T4 timmar och vaknar utan efterverkningar.

4.8.3. LYDNADSDROGER

En lydnadsdrog gör offret helt viljelöst; under den timme som drogen verkar (slå ett Motståndsslag; drogens STY mot offrets MST) lyder offret alla befallningar och uppmaningar. Undantag är befallningar som uppenbart kommer att skada offret. Obident heter den vanligaste lydnadsdrogen, och den har STY 15.

4.8.4. ÖVRIGA DROGER

DORMAZOL

Dormazol är ett mycket kraftigt sömnmedel (STY 20) som förekommer både flytande och i pulverform. Det är helt lukt-, smak- och färglöst och försänker ett offer (slå ett Motståndsslag med offrets FYS mot drogens STY) i sömn i 2T6 timmar.

ENDURAN

Enduran är den kanske allra vanligaste drogen i Mutants stressiga tidsålder. Varje dos ersätter 4 timmars normal sömn, och tar man en dos om dagen räcker det således med att man sover 4 timmar per dygn. En nackdel är att Enduran är starkt beroendeframkallande, och efter ett tag (efter FYS månader) börjar kroppen bli resistent mot drogens verkningar. Man är då fortfarande beroende av drogen, trots att den inte har någon verkan. I stället så krävs tolv timmars sömn per dygn tills man blivit av med beroendet (kräver antingen en lyckad Kritisk MST-kontroll eller tvångshjälp utifrån).

COMBATIN

Combatin är en stridsdrog som varit förbjuden ända sedan Katastrofkrigen slutade för nästan 15 år sedan. En dos höjer din uppmärksamhet (öka GCL i Iakttagelseförmåga med +25) och lugnar dina nerver (höj MST med 5 och alla GCL i stridsfärdigheter med +10). En dos verkar i 4 timmar. Varje gång du tar en dos är det 1% chans att du blir beroende av drogen. Det krävs antingen en lyckad Kritisk MST-kontroll eller tvångshjälp utifrån för att bli av med beroendet.

4.9. CYBERNETIK

Cybernetiken är på 2080-talet vardagsmat; ingen höjer nämnvärt på ögonbrynen om han ser en cybernetisk arm, ett fotoreceptoröga eller ett laserfinger. De cybernetiska tillbehören har i stort sett tre funktioner; som yrkesredskap, som proteser och som kosmetika.

De bägge sistnämnda kategorierna faller in inom samma typ av cybernetik, den som kallas den kosmetiska cybernetiken. Denna åsyftar inte att förstärka eller förbättra någonting i kroppen, utan endast att förändra dess utseende. En cybernetisk arm är t. ex. inte hållbarare än en vanlig arm.

Yrkesredskapen, däremot, förstärker kroppens sinnen, funktione och egenskaper. I somliga fall adderar den helt nya egenskaper.

Denna typ av cybernetik är med få undantag dyrare än den kosmetiska.

Kosmetisk cybernetik och kliniker där den opereras in finns överallt i Staden. Att t. ex. skaffa sig en cybernetisk kalufs tar inte längre tid än att gå till en vanlig frisör; att skaffa sig plasttänder är som ett vanligt tandläkarbesök; att fixa färgskiftande regnbågshinnor i ögat är inte besvärligare än en synundersökning. Kosmetisk cybernetik är i Mutants tidsålder lika vanlig som hål i öronen eller kontaktlinser är på 1900-talet.



Yrkesredskapen är däremot ofta lite kinkigare att skaffa sig, främst eftersom de kostar rätt mycket. Det vanligaste är att det företag som du arbetar på förser dig med de tillbehör som kan behövas i ditt yrke. Dessa operationer tar lite längre tid (1T4 veckor) eftersom cybernetiken måste specialanpassas till ditt nervsystem. Det är därför också omöjligt att använda begagnad cybernetik. Vanliga, öppna, kliniker för inoperation av yrkesredskap har ofta mycket långa väntetider. Sedan finns det förstås 'svarta' kliniker som i bland också kan skaffa fram UAO-cybernetik till ett mycket högt pris.

4.10. ROBOTAR

Robotar används i tre syften; för övervakning, för strid och vid 'löpande band'. En robot är i princip identisk med en människa, och endast med avancerade tester eller specialgjorda metalldetektorer kan man avslöja att en person är en robot.

De robotar som förekommer i Mutant är av en modell som kallas Calvin Standard Droid (CSD), vilken visat sig vara mycket pålitlig och hållbar. De är ett slags hybrider mellan genetiskt framställda människor och traditionella mekaniska robotar; somliga funktioner är mekaniska; andra drivs med helt vanlig kroppsvävnad. Benstommen är dock av metall och de undre hudskikten syntetiska. Varken benämningen 'robot' eller 'android' är således helt korrekt; vi har valt att kalla Mutantvärldens hantverksmässigt tillverkade mänsklighet för robotar.

Förutom CSD så finns det ett stort antal mer specialiserade robotar. Gemensamt för dessa är att de inte serietillverkats, utan oftast är unika hantverk framställda av en enda person. Deras syfte och funktioner varierar enormt; de flesta tillverkas på beställning för en alldeles speciell funktion. Det kan t. ex. röra sig om kirurgrobotar, stridsrobotar, sällskapsrobotar eller kontrollrobotar. En sådan specialrobot kostar upp till en miljon ED.



«Jag skriver dessa ord till mänskligheten i ren desperation.»



«Ingen vill lyssna på mig längre, och snart kommer inkvisitorerna och hämtar mig till den sista rättegången. Jag fruktar att detta är slutet. Mörkrets makter har lyckats sträcka sina onda tentakler ända in i Brödraskapet – mitt lysande, älskade brödraskap.

Men jag är blott en simpel skrivare, en döende stjärna på den ändlösa natthimlen. Vem kommer att märka min eviga frånvaro? Jag ber i kardinal Nathaniel den obefläckades namn att dessa mina sista ord inte kommer att vara förgäves.»



«Allt började i tomrummets mörker.

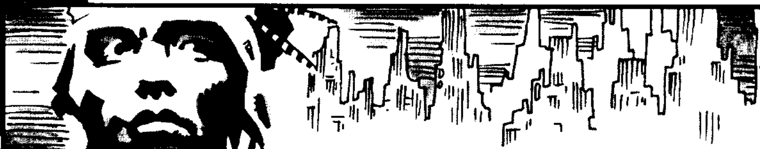
Vi hade kämpat för att frigöra oss från gravitationens bojor, att undkomma det helvete vi skapat åt oss själva på en planet där hoppet om en bättre framtid var stendött: Jorden. »

«Capitol var de första och de mest framgångsrika. Vartän de slog sig ned – på Luna, på Mars, eller bortom Asteroiderna – förde de med sig sin speciella livsstil. Deras tankar var enkla och fria från förvirring, och till kardinal Nathaniels ära reste de den Första katedralen i staden Luna, och där graverades den Första krönikan.

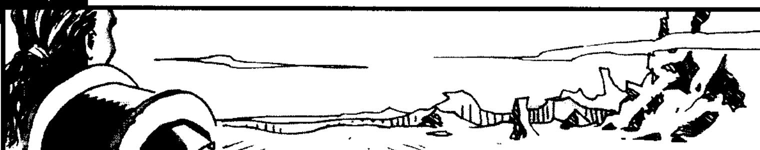




«Våra hängivna vänner Bauhaus följde snart efter, och redan innan de etablerade sig i Luna började deras utvalda Nybyggare att röja djunglerna på Venus för att lägga grunderna till Heimburg, Hoppets stad. Dessa ättlingar till forntida generaler och furstar uppförde, med den oförlikneliga precision och skicklighet som endast Bauhaus kan åstadkomma, den Andra katedralen som säte för kardinal Ignatius, och i dess mäktiga murar ristades den Andra krönikans ord.



«Sedan kom Mishima, som samlade all sin kraft och valde ut det fåtal som skulle föra deras stolta namn ut till den nya världen. I Merkurius vackra underjordiska grottor byggde de städerna Longshore och Fukido, som en evig påminnelse om den nu sorgligt splittrade klanens forna glans och ära. Upp genom molnen sträcker sig tornen på den Tredje katedralen, säte för kardinal Randolph och den Tredje krönikan.



«Capitols orädda pionjärer grundade den första bosättningen på månen och på den röda planeten, Mars. Fler nybyggare och kolonister följde från de andra stora korporationerna – nybyggare från Bauhaus på Venus, Mishimas utvalda elit på Merkurius, Imperials konkvistadorer i asteroidbältet och till och med längre bort. Nya imperier byggdes på dessa nya världar, företag fyllda av hopp om en bättre framtid.

Hos de hoppfulla generationer som följde lyste en stark framtidstro. Städerna växte, och de nya makthavarna – direktörerna och cheferna i de fyra megakorporationerna – var kloka, hederliga och rättvisa. Inför universums oändlighet uppstod nya läror och ny vishet. Det ärorika Brödraskapet – må dess namn aldrig besudlas – grundades och enade mänskligheten med sin dröm om paradiset.»

«Till sist följde det traditionsrika och stolta Imperial. De slog ur underläge mot sina större konkurrenter. Med rå kraft utmanade de och besegrade allt motstånd. Deras tappra kommandosoldater och konkvistadorer nådde längre ut än någon tidigare vågat. Ledda av Brödraskapets ljus, utforskade de yttre rymdens mysterier och hemligheter. Men just i detta lockade de fram det som aldrig borde ha störts, väckte det som borde ha fått sova, utmanade det som borde ha lämnats i fred…»

«På Luna tog megakorporationernas drömmar fysisk form i de första megastäderna.»

«Här samlades kvartettens administratörer, och som en magnet drog de till sig frilansföretagen, de som hade den största uppfinningsrikedomen och kreativiteten. Inom några få generationer växte staden Luna till den största staden i mänsklighetens historia.

På den tiden hade staden en låg profil, den var rymlig och spridd över ett stort område. På så vis tog man tillvara det sparsamma ljuset. Den blinda tron på teknologin, som hade fördärvat Jorden, var död och begraven.
Borgmästarna och befolkningen i Luna utvidgade sin stad, förbättrade den, tillät fria företagare att etablera sig där och göra affärer. Det var den aldrig sovande stadens tid, när Luna var fyllt av liv, aktivitet och vänliga leenden.

Men på toppen av sin framgång började staden förvandlas och dess väsen förändrades. Det gick en fruktans rysning genom mänskligheten, man betvivlade sin trygghet, och kände sig endast säker i Brödraskapets händer och i de monumentala katedralernas skugga. I stället för att fortsätta den goda vägen framåt, började man nu att ta efter gamla tiders idéer. Man uppförde allt större och mer imposanta byggnader, ja, O bröder, man sökte till och med överträffa katedralerna. De ljusa avenyerna föll i skugga nedanför allt högre skyskrapor, de vida torgen blev trånga och överfulla, och under markytan grävde man stora utrymmen för tunnelbanor och avlopp.

Jag säger er att DETTA var mörkrets ankomst, och det är för detta jag nu måste offras.

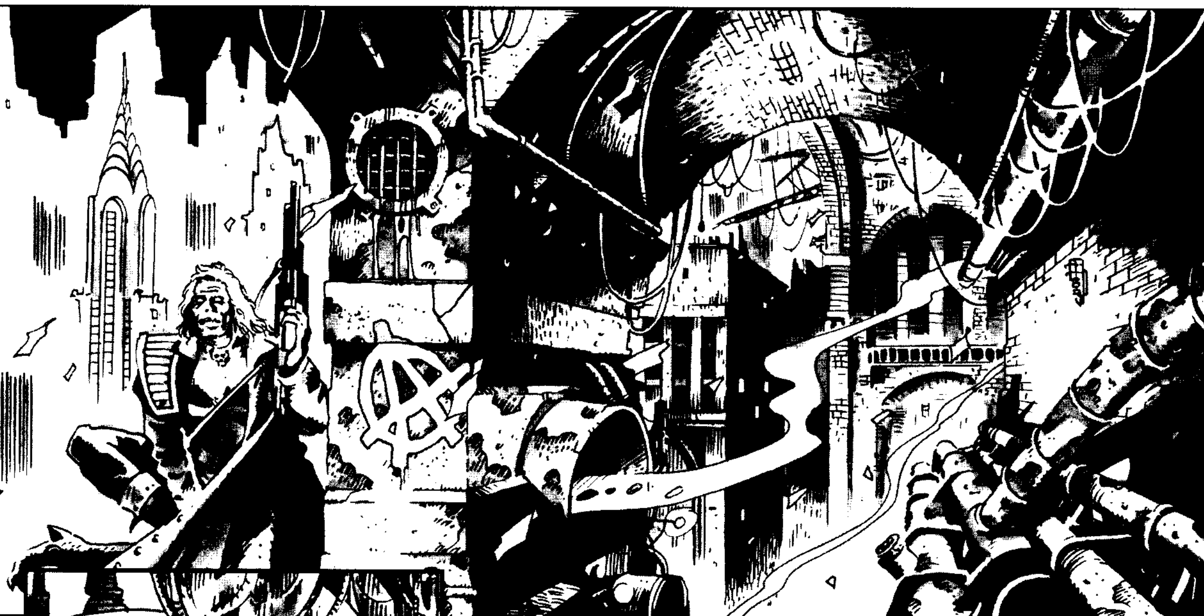
För första gången sedan vi tog språnget ut i rymden uppstod nu konflikter om små, obetydliga landområden – mitt i universums oändliga vidder. Hårda krig utkämpades om ynkliga gruvor och strategiska utposter, och i styrelserummen på Luna fördes konkurrensen mellan megakorporationerna och frilansarna till det absurda. Mänskligheten var inte längre nöjd, utan lät girigheten och hänsynslösheten övervinna glädjen och fridsamheten.»



«När Imperials konkvistadorer tog sina första steg på den tionde planeten, vars läge hade blivit känt genom kardinal Neros visioner, då svepte en kall vind över världen. Så hade då Mörkret väckts, och med oanad vildsinthet föll dess vrede över den unga mänskligheten, likt en orkan, krossande och fördärvande allt i sin väg. Endast med den starkaste vilja, ofattbara uppoffringar och kraften hos Brödraskapets heliga Konst, kunde ondskans våg hejdas. Mänskligheten drog en suck av lättnad och megakorporationerna putsade stolt sina fjädrar, för att strax åter kasta sig in i de gamla interna fejderna.

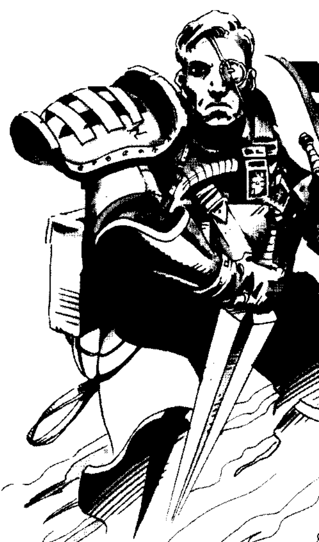
Men skadan var skedd och Mörkret hade kommit för att stanna.»







«Till sist lyckades våra observatörer förmå korporationerna att ena sig mot hotet från den Mörka Legionen, och Kartellen bildades. Men vi hoppades förgäves – Kartellen infekterades snart av jätteföretagens egen ondska. Knappast något gott åstadkoms, utan Kartellen blev till en institution för att bevaka megakorporationernas intressen gentemot de oberoende företagen. De lyckades dock ena sig på en enda punkt, vilket blev vårt största hopp sedan Inkvisitionen grundades – att upprätta Doomtroopers, en styrka som uteslutande skulle ägna sig åt att bekämpa den Mörka Legionen, och som skulle utgöras av eliten av megakorporationernas krigsmakt.*»





«Nästan precis samtidigt som Mörkret, uppträdde en annan ny kraft på världsscenen. Ett litet oberoende företag som dittills verkat helt obetydligt, Cybertronic, lyckades över en natt att skaffa sig en position som deras fyra större konkurrenter hade kämpat i århundraden för att uppnå – att bli en megakorporation. Trots årtionden av forskning, både av våra inkvisitorer och från de andra megakorporationernas agenter, har ingen lyckats ta reda på hemligheten bakom fenomenet Cybertronic.»

«*En kort notis om dessa tappra kämpar, Doomtroopers. Jag är bara en lekman, men kan inte låta bli att beundra dessa ynglingar som så ofta har räddat oskyldiga liv utan att oroa sig för sin egen säkerhet. De är förvisso de bästa soldater som någonsin talat ett mänskligt språk, de förtjänar all min respekt och all ära. Inte ens de bästa av våra mortifikatorer kan mäta sig med dem i öppen strid – jag borde veta. Jag försökte. Det är därför jag är här, och jag kommer villigt att ta på mig straffet för att ha övergett mitt älskade Brödraskap.»

«Som den Förste krönikören senare ristade i den grå marmorn i Lunas katedral – och må jag en gång bli förlåten för att ha citerat dessa ord – så föll den Mörka Legionen över oss, ylande av lust att krossa och fördärva. Fräsande och vrålande blottade de vanställda vargarna sina tänder, när de kände lukten av det blodbad som låg framför dem.»

«Semais – Föraktets furstes – anhängare infiltrerar de mänskliga samhällena för att korrumpera dem inifrån. Hans korruptorer smyger genom skuggorna, utlovandes rikedom, ära och makt åt de klentrogna och svagsinta.»

«Ilian – Intighetens furstinna – var den första av de fem apostlarna att träda fram ur oändlighetens skuggor. Hon är den kraftfullaste uttolkaren av de mystiska trådar som löper genom den Mörka symmetrins väv.»

«Algeroth – den Mörka teknologins furste – är den apostel som främst är dedikerad krig och förintelse. Från födslokamrarna djupt inne i hans citadell marscherar ändlösa processioner av perverterade bestar mot mänsklighetens undergång.»

«Muawijhe – Synernas furste – invarderar och sönderstyckar människornas drömmar för att väcka det vansinne som latent vilar i våra sinnen. Med sin väv av förvirring strävar han att behärska de sinnessjuka och klentrogna.»

«Demnogonis – Besudlaren – slår de mänskliga världarna med farsoter och pestilenser, och banar därmed väg för den Mörka Legionens styrkor.»

«Legionens ansikte är fruktansvärt, men ännu mer fruktansvärd är intelligensen bakom alltihop, den svarta och listiga plan som förvrider mänskligheten och gör det goda till ont. I århundraden har vi sett det ske – förakt, illvilja, avund och girighet som växer bland människorna, till och med i mitt lysande Brödraskap. Ja, jag törs påstå detta utan att tveka. Mina dagar är till ända, jag hör redan nycklarna klirra utanför dörren…»

MUTANT CHRONICLES™ ROLLSPELET

Välkommen till *Mutant Chronicles* — en fantastisk och spännande rollspelsvärld för dig som gillar action och äventyr! Vi tar dig med ytterligare flera hundra år framåt i tiden från Mutants tidsålder, till en värld där mänskligheten står inför det största hotet någonsin, den Mörka Legionen. Fem megakorporationer har överlevt färden ut i solsystemet, och som frilansare eller medlem i en megakorporation väntar dig otaliga äventyr. Antingen kan du som agent, polis eller deckare ge dig ut på Lunas gator och uppleva samma typ av äventyr som i vanliga Mutant — fast med den Mörka Legionens fasansfulla skräckmagi lurandes runt hörntet; eller så kan du ge dig ut i skyttegravar och stridszonerna i Venus djungler, öknarna på Mars eller i Merkurius underjord och möta Mörkret öga mot öga.

Brödraskapet — lett av Kardinal Durand — bekämpar med hjälp av sin kraftfulla magi, Konsten, den Mörka Legionen på alla nivåer i samhället — i styrelserum och kloaker, på slagfälten och i skyttegravarna. Som Inkvisitor, Mortifikator eller Mystiker kan du i Brödraskapets tjänst kämpa mot den Mörka Legionen varhelst den sticker upp sitt skräckinjagande anlete.

Spelsystemet i *Mutant Chronicles* är mycket likt det i vanliga Mutant och det är enkelt att konvertera en gammal rollperson. Rollspelet består av en bok på 208 sidor (varav 16 i färg). I separata kampanjmoduler beskrivs korporationerna var för sig, samt den Mörka Legionens Apostlar. Till *Mutant Chronicles* finns även brädspel, tennfigurer, och mycket mera.

KOMPLETTERINGAR

Det spel du just köpt är en gammal klassiker, och sedan det gjordes har vi fått in mängder med positiva synpunkter och kommentarer. Vi har även fått en del brev som påpekat felaktigheter i reglerna — och dessa presenterar vi här för att du skall kunna få full behållning av Mutant.

Vi har inte tagit upp småfel som stavfel, utan bara felaktiga hänvisningar och speldata samt inaktualiteter.

Det är mycket möjligt att du kan hitta fler konstigheter — tveka i så fall inte att skriva hit och fråga!

Regelhäftet

Sidan 2, Förordet
Ny adress: Äventyrsspel/Target Games, Box 4628, 116 91 Stockholm.

Sektion 2.3.6., sista stycket
En ED motsvarar *ungefär* 15 svenska kronor med 1990-talets penningvärde.

Sektion 2.4. samt 2.7.1.
Här finns diskreta antydningar till "utrustning du får från början". Glöm det!

Sektion 5.3.2., Tabellen
Sugfötter skall ha 91–94, Svans 95–97, och Vingar 98–00.

Sidan 38, Teleskopöga
Hänvisningen till sektion 9.2.4. skall hänvisa direkt till Tabellhäftet, sid 8.

Sektion 8.1.5, Perfekt kast
Det står att "00" alltid är perfekt kast — det skall vara "01".

Sidan 45, Flygfordon
Flygfordon skall ha grundegenskaperna "SMI/INT".

Sidan 48, Kastvapen
Skall ha grundegenskaperna "SMI/STY".

Sektion 8.5.1., exemplet
Byt ut "Flygfordon" mot "Markfordon".

Sektion 9.4.5, sista stycket
"Gifttabellen" är en lätt överdrift. Läs: "tabellen nedan".

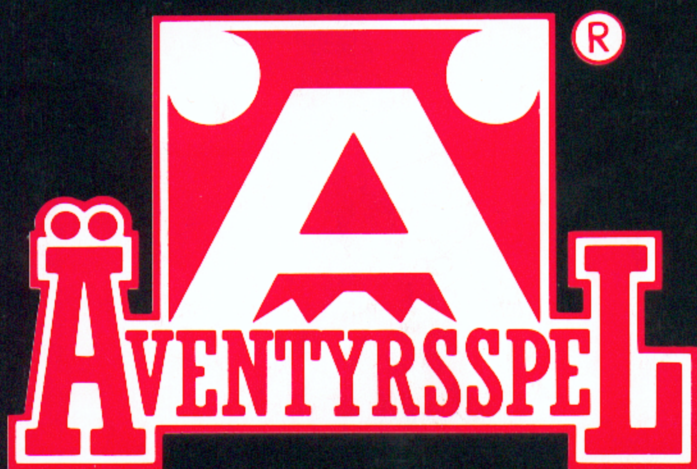
Världshäftet

Sidan 48, Innehållsförteckningen
Sidorna 43–47 innehåller information om Mutant Chronicles, inte om Gamla Mutant, samt denna sida.

LITEN ORDLISTA

Akbar Boss (arab: den störste)
Beirut Allmänt kaos
Big-mac Stort köttsår
Bli smutsig Bli arresterad
Blitz Gängkrig
Brat Gatubarn, gängmedlem
Bugy Tjänsteman
Bushi Soldat
COS Cybernetic Overreaction Syndrome, kroppens reaktion på alltför mycket cybernetik
Deadline Gränsen mellan olika gängområden
Deffa Att slå någon
Demon Dator
Dregga Att använda droger
Erasepage Skada i ansiktet
Flatline Omskrivning för att dö (syftar på den raka linjen i ett EKG när hjärtverksamheten upphör)
Flick Metropolis
Gängare Gängkompis
Input Pojk- eller flickvän
Is Försvar
Jallis Auktoriteter; poliser, arbetsledare, lärare, mm (arab: 'jalla-jalla' skynda på!)
Katana Legoknekt
Kleba Att sälja droger
Kobold Liten grabb
Korp Storföretag eller person anställd vid storföretag
Kosack Person som har drabbats av COS (se ovan)
Loonie Mutant, drogmissbrukare, sinnessjuk, etc
Loup Muterat djur (fr: varg)
Maridd Mutant (arab: sjuk)
Mento Psi-mutant
Merc Frilansande 'problemlösare'
Metsuke Vakt
Mon-do Gängsymbol
Mud Journalist, reporter
Nova Exploderat kärnkraftverk eller lagringsplats för radioaktivt avfall
Pionjär Inbyggare i Skymningszonerna
Rippare Medlem av vissa typer av organiserade brottssyndikat, slåss uteslutande med kniv
Sektorkod Annat ord för adress ('Vilken är er sektorkod?')
SensoMatic Särskild typ av dataspel och liknande där man kopplar in sig direkt i maskinen
Shaken Civilpolis
Shikome Internpolis vid ett företag
Shuriken Polis/stridshelikopter
Skinnare Medlem av ett 'vanligt' gatugäng
SVOT Speciella Vapen och Tekniker, person utbildad i bruket av speciella tunga vapen
Tatsu Gängledare
UAO Under Authorization Only, förbjuden cybernetik
Yakuza Brottsling
Yobi Läkare
(Bli) Zen (Bli) Medvetslös
Ziggy Invånare i Skymningszonerna

INDEX


ÄVENTYRSSPEL